12.2010 I 85
PC WORLD VIETNAM

# THẾ GIỚI VI TÍNH

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH

THẾ GIỚI game
GAME & GIẢI TRÍ

18 năm
THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

TỰ CHẾ
"TAY CẦM" THÀNH "TAY GẠT"

GAME
CHUYỂN ĐỘNG TRÊN PS3

CHỌN HƯỚNG
GIẢI TRÍ PHÙ HỢP

NBA 2K11
MJ TRỞ LẠI

ÉP XUNG: KHÔNG CHỈ HIỆU NĂNG

Giá: 15.000 đ ISSN: 1859 - 1833
12>

SONY
make.believe

3D world
Created by Sony

BRAVIA NX810 / NX710

# Thế giới 3D Sony ưu việt

Chỉ Sony mới mang đến bạn một Thế Giới 3D toàn thiện, cho một trải nghiệm 3D trung thực tột bậc:
Game 3D, ảnh chụp Sweep Panorama, thưởng thức phim 3D sống động trên rạp hát 3D tại nhà…
**Hãy bước vào Thế Giới 3D Sony để tận hưởng những phút giây giải trí mang chuẩn mực của thời đại.**

# WD VelociRaptor®

## 10,000 RPM SATA Hard Drives

## Ổ đĩa SATA nhanh nhất hành tinh.

600 GB • SATA 6 Gb/s • Bảo hành 5 năm

Ổ đĩa cứng WD VelociRaptor đột phá về hiệu suất khi đạt đến tốc độ vòng quay "chết người" 10,000 RPM, giao tiếp SATA 6 Gb/s, bộ đệm 32MB và dung lượng 600 GB. Bộ vỏ IcePack™ giúp ổ đĩa mát cả ở những điều kiện khắc nghiệt trong lúc ổ đĩa vẫn giữ vững phong độ và độ tin cậy. Để đạt được tốc độ và độ tin cậy chưa từng có, hãy chọn ổ đĩa WD VelociRaptor.

Xem chi tiết tại *www.wdvelociraptor.com*

**Trung tâm bảo hành của Western Digital tại Việt Nam:**

**Tp. Hồ Chí Minh :** 9 Đặng Thị Nhu, P. Nguyễn Thái Bình, Quận 1, TP. HCM - Tel: (08) 22469397
**Hà Nội :** 950 Đường Láng, Quận Đống Đa, Hà Nội - Tel: (04) 32593311
**Đà Nẵng :** 134 Hàm Nghi, Quận Thanh Khê, Đà Nẵng - Tel: (0511) 3749234

Western Digital, WD, the WD logo, WD VelociRaptor, and Put Your Life On It are registered trademarks in the U.S. and other countries; and IcePack is a trademark of Western Digital Technologies, Inc. Other marks may be mentioned herein that belong to other companies. Pictures shown may vary from actual product. Not all products may be available in all regions of the world. All product and packaging specifications subject to change without notice. Warranty may vary by region. Visit support.wdc.com/warranty for details. © 2010 Western Digital Technologies, Inc. All rights reserved.

As used for storage capacity, one megabyte (MB) = one million bytes, one gigabyte (GB) = one billion bytes, and one terabyte (TB) = one trillion bytes. Total accessible capacity varies depending on operating environment. As used for transfer rate or interface, megabyte per second (MB/s) = one million bytes per second, and gigabit per second (Gb/s) = one billion bits per second.

PUT YOUR LIFE ON IT®

WD®

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

**TỔNG BIÊN TẬP**
**Lê Trung Việt**
*vietlt@pcworld.com.vn*

**Trần Trung Hải,** *Tổng thư ký tòa soạn*
*haitt@pcworld.com.vn*

Thế Giới game **GAME & GIẢI TRÍ**
Xuất bản hàng tháng

**Tưởng Phi Quân**
*Thư ký tòa soạn*
*quantp@pcworld.com.vn*

**BAN BIÊN TẬP**
Nguyễn Thanh Phong, Vũ Duy Khánh,
Bùi Lê Duy, Nguyễn Duy Đông Quân,
Hoàng Kim Hoàn, Đặng Ngọc Anh Khoa,
Bùi Trung Hiếu, Võ Quốc Nam, Lê Xuân Quang,
Nguyễn Hoàng Tuấn, Trần Cẩm Tú, Hoàng Anh Tuấn

**QUẢNG CÁO**
Thân Trọng Nam Phương
*phuongttn@pcworld.com.vn*
Chu Nguyệt Anh
*anhcn@pcworld.com.vn*

**PHÁT HÀNH**
Trương Quỳnh Dao
*phathanh@pcworld.com.vn*
Lê Thị Kim Chi
*phathanh.hn@pcworld.com.vn*

**TRÌNH BÀY**
Phạm Thế Vinh
*vinhpt@pcworld.com.vn*
Quốc Trung, Công Minh, Duy An,
Huy Khanh, Lam Sơn, Phụng Hoàng

**MỸ THUẬT**
Nguyễn Hữu Điều
*dieunh@pcworld.com.vn*

**THỬ NGHIỆM SẢN PHẨM**
Vũ Duy Khánh
*testlab@pcworld.com.vn*

**CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**
Đặng Quốc Tuyên
*tuyendq@pcworld.com.vn*

**KỸ THUẬT WEB**
Nguyễn Thanh Phong
*phongnt@pcworld.com.vn*

**TÒA SOẠN**
126 Nguyễn Thị Minh Khai,
P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 3930 4324 - Fax: (84.8) 3930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*
*www.thegioigame.vn*

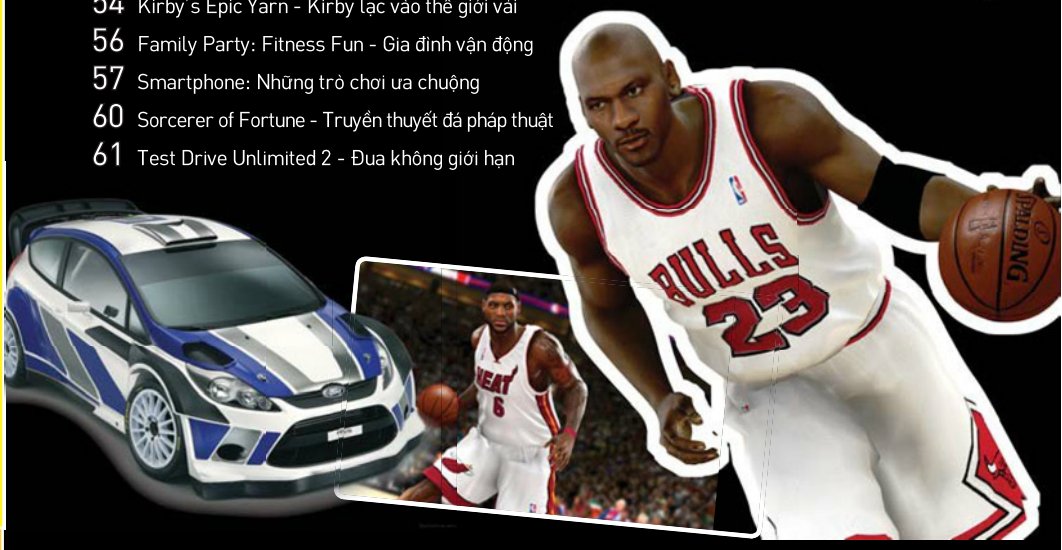
**VĂN PHÒNG ĐẠI DIỆN HÀ NỘI**
Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội
Tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 3512 1819 - Fax: (84.4) 3512 1822
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*
**Trưởng VPHN:** Phạm Tiến Quang
*quangpt@pcworld.com.vn*

# THẾ GIỚI game
## GAME & GIẢI TRÍ

THÁNG **12.2010** - SỐ **85**

## GIỚI THIỆU

31 Lara Croft and the Guardian of Light - Người bảo vệ ánh sáng
34 Pro Evolution Soccer 2011 - Cầu trường sôi động
37 NBA 2K11: M.J trở lại
40 Doctor Who The Adventure Games : Blood of the Cybermen - Công nghệ người máy
42 WRC: FIA World Rally Championship 2010 - Đua xe đường trường 2010
44 Cooking Dash 3 Thrills and Spills - Trổ tài bếp núc
46 Puzzle Dimension - Câu đố hóc búa
48 Ongaku - Cuộc sống muôn màu
49 Brunswick Pro Bowling - Bowling đẳng cấp
50 Rock Band 3 - Ban nhạc lừng danh
52 NHL 11 - Khúc côn cầu
53 Kidz Bop Dance Party! The Video Game - Vũ điệu sôi nổi
54 Kirby's Epic Yarn - Kirby lạc vào thế giới vải
56 Family Party: Fitness Fun - Gia đình vận động
57 Smartphone: Những trò chơi ưa chuộng
60 Sorcerer of Fortune - Truyền thuyết đá pháp thuật
61 Test Drive Unlimited 2 - Đua không giới hạn



## DÒNG CHẢY GAME

8 Windows Phone 7: Thân thiện với Xbox Live
10 Game trên mạng xã hội: Không chỉ có Facebook
12 Chọn hướng giải trí phù hợp
14 Chợ Console khởi động vào mùa mua sắm
16 Tự chế "tay cầm" thành "tay gạt"
18 Ép xung: Không chỉ hiệu năng

PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
*Công nghệ máy tính và mạng*
*Phát hành ngày 15 hàng tháng*

PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
*Giải pháp và ứng dụng CNTT*
*Phát hành ngày 1 hàng tháng*

Thế Giới game PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
*Game và giải trí*
*Phát hành ngày 25 hàng tháng*

e++ PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
*Sản phẩm tiêu dùng công nghệ cao*
*Phát hành ngày 5 hàng tháng*

Niên Giám CNTT-TT Việt Nam
*Niên Giám CNTT-TT*

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1833. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 15.000 đồng.

MEGA VNN

Từ ngày
16/11/2010
Đến hết ngày
30/12/2010

Kết nối đ@m mê

Khuyến mại

**Tặng** Modem wifi **Chính Hãng**
**Miễn** cước hòa mạng
**Trang bị** Modem
**Tặng thẻ** FONE1718
**Tặng thẻ** iFoneVNN
**Tặng** cước sử dụng **MegaVNN**
**Tặng** cước thuê bao **điện thoại cố định**
**Và** phần mềm diệt virus MegaSecurity

Gọi ngay
**39 116 116**
để đăng ký dịch vụ.

Liên hệ ngay hôm nay!
Gọi số **39.116.116**
Truy cập website **www.hcmtelecom.vn/khuyenmaiMegaVNN**
Đến cửa hàng Viễn thông TP. Hồ Chí Minh gần nhất

*MegaVNN - Dịch vụ ADSL được ưa chuộng nhất liên tục bốn năm liền 2007-2008-2009-2010 do độc giả Tạp chí PC World bình chọn.*

**VNPT TP. HỒ CHÍ MINH**

VNPT

## ĐIỆN ẢNH


22 Nhộn nhịp phim 3D chiếu rạp

24 Chọn giờ xem phim giá rẻ

## ÂM NHẠC


25 Đội đầu, "nghe cả phòng thu"...

27 Furutech GT40 USB DAC: "Cầu nối" quá khứ đến tương lai

## CỜ


29 Ticket to Ride: Chiếc vé nhiệm màu

30 Pirate's Cove - Vịnh hải tặc

## PHẦN CỨNG


62 SideWinder: "Loài" chuột mang tên rắn

64 "Giáp" mới cho máy tính

66 Game chuyển động trên PS3

## TRỢ GIÚP


68 Chuyện nhỏ sẽ chẳng hoá to

70 Hỏi - đáp

## SÂN GAME


72 e-Sports cũng có xì-căng-đan

74 Năm "ngọc trong đá" của ngành game Nhật

76 Leo vách núi nhân tạo

78 Những cải tiến đột phá trong lịch sử cần điều khiển game

***Bạn đọc Thế Giới Game thân mến,***

Trước hết, thay mặt cho Ban Lãnh đạo tạp chí Thế Giới Vi Tính và Ban Biên tập Thế Giới Game chúng tôi bày tỏ lòng cám ơn chân thành đến tất cả bạn đọc của TGG đã đồng hành cùng chúng tôi trong suốt những năm qua.

Chúng tôi trân trọng tiếp nhận những ý kiến đóng góp, những chia sẻ chân tình và sự hợp tác của rất nhiều bạn đọc tâm huyết với mong muốn cùng TGG tạo ra được một sân chơi giải trí lành mạnh, bổ ích, mang lại cho cộng đồng những giá trị giáo dục, phát triển thể chất, trí tuệ.

Chúng tôi cũng đã nhận nhiều phản hồi của các bạn về hai số vừa qua của TGG (tháng 10 và tháng 11/2010) và hoàn toàn thông cảm được những chia sẻ, suy nghĩ, phản ứng của các bạn.

Với trách nhiệm trước hàng chục ngàn độc giả của mình, và hơn nữa là trách nhiệm với cộng đồng game - giải trí, thể thao điện tử Việt Nam, chúng tôi thấy cần phải trả lời một cách nghiêm túc những ý kiến của các bạn và đưa ra những thông điệp rõ ràng về định hướng, quan điểm của TGG.

Trước hết, chúng tôi muốn các bạn hiểu rằng, là những người làm báo, chúng tôi luôn cố gắng để ấn phẩm của mình có nội dung phong phú, hấp dẫn nhiều người đọc và đồng thời cũng phải tạo ra giá trị, mang lại lợi ích chung cho cộng đồng, cho xã hội...

Trong suốt thời gian hoạt động vừa qua, TGG đã thực hiện đúng theo định hướng này và đã đạt được những thành công nhất định, tạo được một chỗ đứng trong cộng đồng.

Như các bạn nhận thấy, thời gian gần đây đã dấy lên nhiều tệ nạn, tiêu cực xã hội trong giới học sinh, sinh viên, các bạn trẻ... và đáng tiếc là những vấn đề này ít nhiều lại liên quan đến game nói chung và game online nói riêng.

Trên thực tế, một bộ phận nhỏ các bạn trẻ vì đã không nhận thức đầy đủ, không kiểm soát, làm chủ được bản thân và hơn nữa thiếu sự quan tâm đúng mức của gia đình, nhà trường và xã hội, đã sa đà vào việc chơi game, dẫn tới chểnh mảng, sút kém trong học tập, lao động và xấu hơn nữa là đi vào con đường phạm pháp.

Trước tình hình trên, Nhà nước cùng các cơ quan quản lý đã đặt ra chủ trương kiên quyết ngăn chặn những tiêu cực đang có xu hướng gia tăng trong giới trẻ, trong đó, không ít các hình thức, giải pháp liên quan tới việc hạn chế phổ biến game và chơi game, đặc biệt là các game có yếu tố hành động, bạo lực...

Mặc dù vẫn có những tranh luận, đánh giá hai chiều về tác động lợi - hại của game nói chung, game online nói riêng, không ai phủ nhận những tích cực của game, nhưng đồng thời cũng thừa nhận không ít tác động tiêu cực của nó. Bản thân chúng tôi, những người trực tiếp thực hiện TGG, cũng nhìn thấy được những mặt trái của game.

Là một tổ chức truyền thông, lại là một ấn phẩm Game – Giải trí uy tín, TGG không thể đứng ngoài cuộc. Chúng tôi nhận thấy trách nhiệm của mình giờ đây là phải chung tay, góp sức cùng tất cả tạo ra một môi trường lành mạnh, trong sạch hơn.

Chính vì vậy, chúng tôi quyết định ngưng các bài viết liên quan đến trò chơi bạo lực, không phù hợp văn hóa Việt và trò chơi trực tuyến trên TGG. Đồng thời, đẩy mạnh giới thiệu những trò chơi lành mạnh, trí tuệ, những chuyên mục khác và hơn nữa là mở rộng nội dung sang nhiều lĩnh vực giải trí mới.

Vì lợi ích chung cho thế hệ trẻ, cho xã hội, chúng tôi mong nhận được không chỉ là sự thông hiểu, chia sẻ mà còn là những khối óc, cánh tay và trái tim của các bạn để cùng chúng tôi tạo ra một sân chơi lành mạnh.

Bên cạnh đó, chúng tôi vẫn khẳng định rằng bản thân game, chơi game là hình thức giải trí mang lại nhiều lợi ích và phù hợp với cuộc sống hiện đại. Các bạn - game thủ, những người yêu thích game và thể thao điện tử vẫn luôn là một cộng đồng có tiếng nói của mình, phải được xã hội thừa nhận và quan tâm đúng mức.

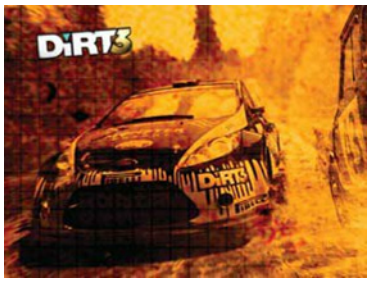
Một lần nữa, Thế Giới Game mong các bạn tiếp tục ủng hộ và đồng hành cùng chúng tôi.

**Trân trọng,**

**Ban Biên tập**

## RACE DRIVER: GRID HOÃN VÌ... DIRT 3

Theo ông Rod Cousens, giám đốc điều hành Codemasters, trò chơi đua xe DIRT 3 dự kiến sẽ ra mắt trong quý 2 năm sau. Trò chơi chiến thuật nhóm Operation Flashpoint: Red River cũng sẽ được Codemasters tung ra trong khoảng thời gian này. Nói về DIRT 3, Rod Cousens cho biết hiện tại Codemasters đang chú trọng vào các bối cảnh, tình huống của game để so kè cùng dòng Need for Speed. Một trò chơi đua xe khác của Codemasters là Race Driver: Grid đã bị hoãn sang năm 2012 vì kế hoạch phát hành trùng với DIRT 3.




## CHỈ 60% NGƯỜI MỸ DÙNG XBOX 360 CHƠI GAME

Theo lời ông Dennis Durkin, phó chủ tịch Interactive Entertainment Business của Microsoft, ở Mỹ khoảng 40% thành viên sử dụng dịch vụ Xbox Live x 360 để tham gia một số hoạt động không liên quan đến game như xem phim trên Netflix, nghe nhạc trên Zune, tham gia mạng xã hội Twitter và Facebook... Microsoft hiện có khoảng 25 triệu người dùng đăng ký sử dụng Xbox Live, phân nửa trong số này trả tiền sử dụng phiên bản có trả phí (Premium), với lượng thời gian sử dụng trung bình là 3 giờ/ngày/người. Ông này nói thêm, mặc dù theo nghiên cứu phần lớn Xbox 360 là do những người mê game mua về nhưng nội dung lựa chọn lại do chính những người sử dụng máy.

## LEGO SẼ CÓ PHIÊN BẢN STAR WARS THỨ 3

LucasArts công bố trò chơi Lego Star Wars 3: The Clone Wars, dựa theo nội dung của bộ phim hoạt hình cùng tên, sẽ được phát hành vào ngày 15/2/2011 ở thị trường Bắc Mỹ, ở châu Âu sau đó 3 ngày. Tuy theo thể loại hành động nhưng trò chơi sẽ có một số yếu tố chiến lược thời gian thực, bên cạnh việc giới thiệu tính năng "scene swap" - người chơi có thể hoán chuyển giữa các nhóm để thực hiện các nhiệm vụ nhiều phần riêng hoặc kết hợp đấu trùm.

## CIVILIZATION NETWORK VẪN CÒN "SỐNG"

Đại diện của Take-Two Interactive đã tiết lộ Civilization Network, phiên bản dành cho mạng xã hội, vẫn đang trong quá trình phát triển sẽ ra mắt trong năm 2011. Trò chơi được giới thiệu vào tháng 10 năm ngoái nhưng khá im tiếng suốt khoảng 6 tháng qua. Civilization Network vẫn do David McDonough và nhóm phát triển ở Firaxis thực hiện.

## MOTOGP 10/11

Capcom công bố trò chơi MotoGP 10/11 do Monumental Games phát triển sẽ được phát hành vào tháng 3/2011 cho 2 hệ máy PS3 và Xbox 360. Game sẽ chuyển tải các nội dung của MotoGP mùa giải năm 2010 và thêm một số nội dung cập nhật trước khi diễn ra mùa giải 2011. MotoGP 10/11 hứa hẹn sẽ mang cải tiến hệ thống lái và cơ chế vật lý, hỗ trợ chơi phối hợp trên cùng một máy (chia đôi màn hình).

## VIACOM ĐỊNH BÁN HARMONIX

Vì những khó khăn sau báo cáo tài chính lỗ của quý 3/2010, tập đoàn truyền thông Viacom tiết lộ sẽ bán Harmonix, hãng phát triển 2 dòng game âm nhạc Dance Central và Rock Band. Theo diễn tiến đó, trước mắt có thể Viacom sẽ xếp Harmonix vào loại "kế hoạch bị ngưng". Harmonix được định giá khoảng 175 triệu đô la Mỹ. Dù vậy, Harmonix vẫn hoạt động bình thường và sắp tung ra gói tải về hỗ trợ Kinect dành cho trò chơi Dance Central qua dịch vụ Xbox Live Marketplace, bao gồm 3 bài nhạc Because of You (Ne-Yo), I Got You Dancing (Lady Sovereign) và Temperature (Sean Paul).

HOTGAME SHOP
www.hotgameshop.net
Địa chỉ tại Hà Nội:
127 - A6 - Trần Huy Liệu - Giảng Võ
Email : quocdalvn@ yahoo.com
Tel : (04)3.726.1373

- PS3 đã Jaibreak để chơi được tất cả các game trên ổ cứng
(Nhận tư vấn, lắp đặt tại nhà cho các phòng Game PS3)
- Giải mã, modchip tất cả các máy PS2, PS3, XB360, Wii, PSP...
- Nhận sửa chữa, bảo dưỡng máy, tay cầm PS2, PS3, XB360,PSP...

## THI VIẾT BLOG "CHIA SẺ YÊU THƯƠNG"

Cuộc thi viết blog "Chia sẻ yêu thương" dành cho đối tượng sinh viên diễn ra từ ngày 01/11-17/12/2010, trên mạng xã hội Zing Me. Ở vòng 1 (từ 1/11-5/12/2010), thí sinh sẽ viết blog với nội dung về một người bạn có thật trong cuộc sống với những hoàn cảnh khó khăn và những nỗ lực vươn lên trong học tập, có thành tích và cống hiến cho cộng đồng. Số lượng bài thi và hình thức trình bày không bị hạn chế nhưng sẽ giới hạn ở mức 1200 chữ/bài. Ban tổ chức sẽ chọn 50 bài dự thi có số phiếu bình chọn cao nhất từ cộng đồng Zing Me bước vào vòng 2. Ở vòng 2, từ ngày 10-17/12/2010, điểm số của bài thi sẽ được tính theo tỷ lệ 70% từ ban giám khảo và 30% từ bình chọn. Mười bài viết đoạt giải sẽ nhận phần thưởng là 500.000 đồng/bài, song song đó nhân vật chính trong bài viết sẽ được nhận học bổng trị giá 5 triệu đồng/suất từ Zing Me. Cuộc thi viết blog "Chia sẻ yêu thương", tại trang http://chiaseyeuthuong.me.zing.vn nằm trong khuôn khổ chương trình "Đồng hành cùng sinh viên 2010" do Zing Me tổ chức, nhằm khuyến khích thói quen chia sẻ, quan tâm đến những người xung quanh trong giới sinh viên. Dự kiến giải sẽ được trao vào đêm nhạc "Chào năm mới 2010" diễn ra ngày 31/12/2010 tại ký túc xá ĐH Quốc Gia (Thủ Đức, TP.HCM).

## ASIASOFT SẮP RA MẠNG XÃ HỘI MỚI

Xme (It's Me) là dự án mạng xã hội đầu tiên của công ty Asiasoft dành cho game thủ đang chuẩn bị ra mắt trong thời gian tới, Asiasoft vừa mới tiết lộ kế hoạch phát triển mạng xã hội mới với các dịch vụ giải trí, chia sẻ, giúp cộng đồng Internet Việt Nam có thêm lựa chọn mới. Đây là mạng xã hội mang phong cách mới, khác biệt so với các mạng xã hội thông dụng hiện có tại Việt Nam. Với phương châm chính là mang đến sự tiện lợi cao cho người dùng, đẩy mạnh tính giải trí và kết nối giữa cộng đồng với nhau, các tính năng của mạng xã hội Xme sẽ hướng đến phục vụ cộng đồng game thủ tại Việt Nam.

## HAI GAME THUẦN VIỆT SẮP RA MẮT

Dự án game mang tên SQUAD được VTC Online Game Studio (Studio sản xuất game của VTC) phát triển trên nền engine của hãng GameBryo đã đi đến giai đoạn hoàn thiện. Được biết, engine này đã được sử dụng cho nhiều tựa game hàng đầu trên thế giới như Fall out, Civilization, Oblivion. SQUAD được VTC Online Game Studio bắt đầu nghiên cứu từ tháng 1 năm 2010. Sau một thời gian đánh giá về mức độ khả thi, SQUAD được tiến hành nâng cấp version của engine vào tháng 3/2010. Từ tháng 6 đến tháng 9/2010, VTC Online Game Studio tiến hành xây dựng chương trình, xây dựng nội dung của game và hiện nay đã hoàn thiện, đang thực hiện sửa lỗi, chạy thử và đã test nội bộ. Nhà phát triển hứa hẹn sẽ đưa SQUAD đến với game thủ Việt Nam vào cuối năm 2010.

Công ty CP Dịch vụ và Phần mềm MusicKing cũng đang trong quá trình hoàn

thiện trò chơi trực tuyến Casual 3D về âm nhạc với tên mã là The King. Tuy những thông tin về The King còn chưa tiện công bố rõ ràng, nhưng đại diện MusicKing cho hay lối chơi của nó đã được định hình theo hướng tương tự như Audition, SDO hay Band Master. Game cho phép người chơi có thể chơi 1 nhạc cụ yêu thích, hoặc nhảy, hoặc hát dựa vào sự tương tác với một số phím trên bàn phím hoặc thiết bị điều khiển (mô phỏng guitar, trống, sáo…) dành riêng. Ngoài chơi nhạc, người chơi có thể đi ngao du, trò chuyện, kết bạn, thành lập ban nhạc, shopping, tặng quà, làm dáng... Dự án The King đã được đầu tư âm thầm trong vòng 2 năm trời với đội ngũ nhân lực khoảng 15 người. Dự kiến game sẽ hoàn thành vào khoảng tháng 02/2011.

## BATTLE STAR CHÍNH THỨC ĐÓNG CỬA

Ngày 15/10/2010, Asiasoft chính thức đóng cửa game, website game và forum. Battle Star là trò chơi MMOFPS (bắn súng trực tuyến góc nhìn thứ nhất) kết hợp chiến thuật thời gian thực (RTS) đầu tiên trên thế giới được Asiasoft ra mắt tại VN hè năm nay. Game cho phép người chơi lựa chọn một trong hai phe là người trái đất và chủng tộc Zerg.

WINDOWS PHONE 7:

# Thân thiện với Xbox Live

Kể từ lần đầu tiên chính thức công bố thông tin về hệ điều hành dành cho smartphone này vào tháng 2/2010 tại triển lãm di động Mobile World Congress ở Tây Ban Nha, WP7 đã thu hút được sự quan tâm của đông đảo giới đam mê công nghệ nói chung và lực lượng xây dựng ứng dụng smartphone nói riêng. Mặc dù các tính năng của WP7 vẫn chưa thực sự vượt trội so với các đối thủ sừng sỏ khác như iOS, Android, RIM, Symbian nhưng các nhà phân tích cho biết tiềm năng phát triển của nó là khá lớn và Microsoft cũng rất tự tin rằng họ có thể giành lại ngôi đầu như những gì họ từng làm khi góp phần "khai sáng" đế chế smartphone đầu những năm 2000. Hãy cùng điểm qua một vài nét tiêu biểu về chiếc smartphone mới mẻ này.

Dĩ nhiên, Windows Phone 7 không thể không thân thiện với các trò chơi điện tử, với nhiều tựa game đang chờ được tải về cùng chức năng tích hợp sẵn có để "làm việc" với Xbox Live, bao gồm: kiểm tra các thành tựu đạt được trong game, xem bạn bè đang chơi trò gì và chỉnh sửa ảnh thế thân (avatar) ngay trên điện thoại.

## Mặt tốt

WP7 rất đa dạng về thể loại, người dùng có thể tùy ý chọn lựa từ kiểu dáng, thương hiệu cho đến tính năng do nhiều hãng sản xuất điện thoại lớn như Samsung, HTC… đã, đang và sẽ cài đặt WP7 vào các sản phẩm mới của họ.

WP7 không phải là bản nâng cấp từ hệ điều hành Windows Mobile 6.5, nó được phát triển hoàn toàn mới nên rất dễ dùng và có nhiều đặc tính thú vị để bạn khám phá.

Màn hình chờ buồn chán ở phiên bản trước giờ nhường chỗ cho giao diện đồ họa chứa các thẻ (Tile) sắp xếp ngay ngắn và rất trực quan, mỗi Tile đại diện cho các tác vụ thường nhật như: tin nhắn SMS, Email, thông báo cuộc gọi… Thông tin hiển thị trên Tile được cập nhật liên tục và người dùng có thể thay đổi nội dung hoặc cách bố trí các Tile theo ý thích.

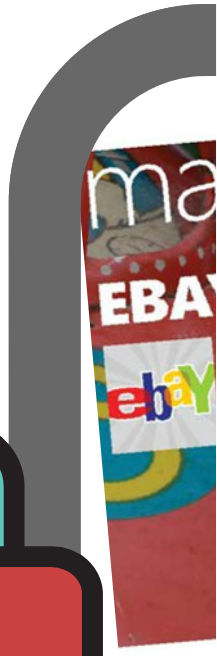
WP7 hỗ trợ đầy đủ các hình thức giải trí đa phương tiện cơ bản như: nghe nhạc, xem phim, duyệt ảnh… Người dùng sẽ có trải nghiệm đầy đủ hơn nếu sử dụng các chương trình do chính Microsoft phát triển như Zune… hoặc chơi trên màn hình cảm ứng đa điểm các tựa game được kết nối trực tiếp với hệ thống XBOX Live cho phép ghi nhận thành tích của mình một cách dễ dàng. Nhu cầu giao lưu qua mạng xã hội đã có Facebook đáp ứng, ngoài ra WP7 còn tận dụng tính năng hỗ trợ điện toán đám mây thông qua mạng Live.com nhằm giúp bạn sử dụng nhiều dịch vụ rất tiện lợi.

Hệ thống quản lý email được quảng cáo là hiệu quả gấp nhiều lần ứng dụng email của iOS và Android, giúp bạn giao tiếp với khách hàng hay bạn bè thuận tiện và bảo mật hơn. Bing là bộ máy tìm kiếm mặc định trong WP7 và nếu có nhu cầu sử dụng ứng dụng văn phòng đã có bộ sản phẩm Microsoft Office dành cho smartphone sẵn sàng phục vụ.

## Khiếm khuyết

Nhiều người tỏ ra rất thất vọng khi WP7 không hỗ trợ cơ chế cắt dán dữ liệu vốn được hiện thực rất tốt ở các phiên bản Windows Mobile trước đây. Bên cạnh đó, hàng loạt các chức năng tiện lợi khác như cho phép chạy các ứng dụng trong môi trường đa nhiệm hay chia sẻ kết nối Internet với máy tính cũng bị

> Giới game thủ di động có thêm lựa chọn mới. Sau thời kỳ "dậm chân tại chỗ" với các phiên bản Windows Mobile 5.0, 6.1 và 6.5, cuối cùng thì Microsoft cũng đã "phản công" ở mặt trận điện thoại thông minh (smartphone) với tân binh Windows Phone 7 (WP7).



loại bỏ. Các nhà phân tích cho rằng, Microsoft đang đi theo đúng trình tự của iOS thời kỳ đầu khi các tính năng cần thiết chỉ được họ bổ sung dần trong các phiên bản hệ điều hành kế tiếp, điều đã khiến những ai trót yêu "quả táo khuyết" sẽ phải kiên nhẫn chờ đợi để tiếp tục sử dụng hoặc mua những sản phẩm cao cấp hơn được tối ưu cho các lần cập nhật mới. Nhờ chính sách khôn ngoan này mà Apple đã bỏ túi hàng tỉ đô la với loạt sản phẩm iPhone, iPod và iPad.

Microsoft vẫn chưa thể quyết định nên hỗ trợ công nghệ Flash của Adobe hay giành "mảnh đất tiềm năng" đó cho "gà nhà" Silverlight của họ. Vì vậy, bạn sẽ không thể xem các đoạn video trên YouTube hay các nội dung số khác sử dụng Flash.

Lượng ứng dụng cho Windows Phone 7 trên hệ thống Windows Market còn khá ít.

Việc đồng bộ hóa dữ liệu thông qua phần mềm Zune khiến những ai sử dụng hệ điều hành Mac OS gặp nhiều hạn chế. Ngoài ra, do yêu cầu cấu hình và các tiêu chuẩn kèm theo về thiết bị của Microsoft khá cao khiến WP7 khó lòng tiếp cận đối tượng người dùng thuộc phân khúc tầm trung vốn đang được khai thác triệt để bởi các đại gia khác trong đó có Symbian của Nokia.

Các điều khoản trong việc phát triển ứng dụng và sức hấp dẫn của WP7 vẫn chưa đủ để lôi kéo lượng lập trình viên đông đảo hiện đang gắn bó với các nền tảng khác.

Nhìn chung do sinh sau đẻ muộn nên WP7 vấp phải sự canh tranh quá gay gắt từ đối phương nên thành công hay thất bại đều phụ thuộc vào độ sáng tạo và sự đột phá của Microsoft trong những bước đi kế tiếp. Dù Tổng giám đốc Steve Ballmer khá lạc quan về lộ trình phát triển của WP7 nhưng nếu không có chiến lược phù hợp để đối phó với sự lớn mạnh ngày một nhanh trên thị trường smartphone của Apple, Google hay thậm chí Nokia thì rất có nguy cơ WP7 sẽ theo bước người tiền nhiệm Windows Mobile của nó, lóe sáng trong phút chốc rồi mờ nhạt dần theo thời gian.

**ĐẮC HOÀI**

## Bảng so sách tính năng của các hệ điều hành trên smartphone (Theo Tạp chí PC World Mỹ)

| | Windows Phone 7 | iOS | Android |
|---|---|---|---|
| Phát triển | Microsoft | Apple | Google |
| Chức năng cắt / dán | | ✓ | ✓ |
| Đa nhiệm | | ✓ | ✓ |
| Hỗ trợ flash | | | ✓ |
| Hỗ trợ Silverlight | | | |
| Hỗ trợ HTML5 | | ✓ | ✓ |
| Unified Inbox | | ✓ | ✓ |
| Exchange Support | ✓ | ✓ | ✓ |
| Phân luồng Email | | ✓ | ✓ |
| Hộp thư thoại | | ✓ | ✓ |
| Thoại Video | | ✓ | ✓ + 3P |
| Universal Search | | ✓ | ✓ |
| Chia sẻ kết nối Internet với PC | | ✓ | ✓ |
| Bộ nhớ ngoài | | | ✓ |
| Tích hợp Facebook | ✓ | 3P | ✓ + 3P |
| Tích hợp Twitter | | 3P | ✓ + 3P |
| Hỗ trợ tạo folder ứng dụng | Dạng Hubs | ✓ | ✓ |
| Cơ chế sắp xếp ứng dụng | Theo thứ tự chữ cái | Tùy ý | Tùy ý |
| Số ứng dụng hiện có | 1.000+ | 300.000+ | 90.000+ |
| Hỗ trợ Microsoft Office | ✓ | | ✓ |
| Hỗ trợ Widget | Dạng tile ở màn hình chính | | ✓ |
| Đồng bộ dự liệu | Dùng phần mềm Zune | Itune | Chép trực tiếp hoặc 3P |
| Tích hợp XBOX LIVE | ✓ | 3P | 3P |

*3P – Third Party: được cung cấp thông qua ứng dụng của hãng thứ 3.

# Game trên mạng xã hội Không chỉ có Facebook

Hiện nay, game là một trong những lý do chính khiến người sử dụng web tham gia Facebook. Theo báo cáo mới nhất, có hơn 200 triệu người chơi game trên Facebook mỗi tháng, chiếm hơn 40% tổng số lượng người truy cập mạng xã hội phổ biến này. Ngoài ra, mỗi game nằm trong Top 10 của Facebook sở hữu không dưới 12 triệu game thủ mỗi trò. Tuy nhiên, ngoài Facebook, thể loại game này còn phát triển trên nhiều mạng xã hội khác. Với những thị trường tiềm năng như Nga, Đông Âu, Nhật Bản, Nam Phi... những hãng phát hành game tại đây đang dần thay đổi cơ chế để đón tiếp những tựa game trên mạng xã hội mới. Những hãng phát triển game trên mạng xã hội của Mỹ đang có nhiều lợi thế để "tấn công" các thị trường này khi hiện nay bản địa hóa các game không còn là vấn đề quá lớn nữa.

> VỚI SỰ PHÁT TRIỂN MẠNH MẼ CỦA MẠNG XÃ HỘI VÀ CÁC TỰA GAME TRÊN MẠNG LƯỚI NÀY, NHỮNG NHÀ PHÁT TRIỂN GAME CÓ NHIỀU CƠ HỘI THÀNH CÔNG HƠN KHI TUNG RA NHỮNG SẢN PHẨM MỚI TRÊN CÁC MẠNG XÃ HỘI MỚI BÊN CẠNH FACEBOOK.

## Brasil với Mentez

Có thể lấy ví dụ tại một thị trường khá lớn và phát triển ổn định như Brazil. Năm nay, triển lãm Brasil Game Show 2010 dự định đón tiếp hơn 20.000 khách tham quan, và điều này đem lại cơ hội rất lớn cho những hãng phát hành game tại Brazil tiếp xúc với những tựa game trên mạng xã hội chất lượng cao đến từ các quốc gia khác, đặc biệt là từ Mỹ. Một trong những hãng phát hành game trên mạng xã hội lớn nhất tại Brazil là Mentez trong hơn một năm rưỡi qua đã chính thức thay đổi mô hình kinh doanh của mình, từ việc tự sản xuất game chuyển sang tìm hiểu, bản địa hóa, tiếp thị và kinh doanh những tựa game do nước ngoài phát triển như Mỹ, châu Âu và châu Á. Hiện tại, Mentez đang phát hành 4 trong 5 tựa game phổ biến nhất trên Orkut, một mạng xã hội do Google làm chủ sở hữu. Chỉ với 4 game đang vận hành, Mentez đã thu hút đến 22 triệu người chơi đến với Orkut mỗi tuần. Trong 4 tựa game này nổi bật là Colheita Feliz, tựa game nông trại phổ biến nhất trên Orkut.

Theo Juan Franco, giám đốc điều hành kiêm nhà sáng lập của Mentez, các nhà phát triển game trên mạng xã hội của Mỹ có thể nhân đôi hoặc nhân ba doanh thu của mình khi tấn công thị trường quốc tế. Ông cho rằng thị trường Mỹ hiện nay đang bị thống trị hoàn

toàn bởi hai đến ba nhà phát triển lớn, do vậy cơ hội cạnh tranh dành cho những nhà phát triển game qui mô nhỏ là không nhiều. Tuy nhiên nếu có trong tay những công nghệ và kỹ năng tốt, các hãng phát triển này hoàn toàn có thể gặt hái những thành công vang dội ở các thị trường ít cạnh tranh hơn. Một trong những hãng tiên phong kí kết với Mentez là Playdom, vốn đã phát hành 4 tựa game tại thị trường Brazil do Mentez bản địa hóa: Bola (game bóng đá World Cup), Tiki Resort (game quản lý khách sạn), Social City và Market Street. Những tựa game này đã được chỉnh sửa lối chơi chút ít cho phù hợp với văn hóa của quốc gia. Hiện tại các game do Mentez phát hành thông qua 2 mạng xã hội lớn nhất tại Nam Mỹ là Orkut, vốn đang có 40 đến 50 triệu thành viên chỉ tính riêng tại Brazil, và thứ hai là Facebook, mạng xã hội gần như "phủ sóng toàn bộ" các quốc gia tại Nam Mỹ.

## Đông Âu với i-Jet Media

Vượt đại dương sang thị trường Nga và Đông Âu, các mạng xã hội tại đây cũng khá nhộn nhịp và đầy tiềm năng với những tựa game đặc trưng dành cho nó. Có thể kể đến i-Jet Media, một trong những hãng truyền thông mạng lớn của Nga vừa qua cũng chính thức chuyển mô hình kinh doanh sang phân phối game cho hơn 20 mạng xã hội lớn ở nước này và khu vực Đông Âu. Vốn trước đây là một hãng phát triển, i-Jet Media hiện tại đang nắm quyền phát hành gần 70 tựa game và dự tính sẽ mở rộng thêm đến hơn 30 mạng xã hội khác với 60 triệu người sử dụng vào cuối năm nay. Hai tựa game nổi bật nhất hiện nay do i-Jet Media phát hành là Farm Frenzy (Alawar Entertainment) và Wild West Trains (Evolution Games), vốn đang rất thành công trên các mạng xã hội tại Bỉ, Ba Lan và Đức. Trong tháng 8 vừa qua, i-Jet cũng đạt được thỏa thuận với Playdom để đưa các game của hãng này phát hành tại toàn Đông Âu.

Chỉ vài năm trước đây, ở Nga gần như không có mạng xã hội nào. Tuy nhiên hiện nay, nước này đã có 5 mạng xã hội lớn và phân nửa doanh thu và toàn bộ các game lớn của i-Jet Media đều xuất phát từ những mạng xã hội này. Theo i-Jet, doanh thu của hãng tăng gấp đôi qua từng năm và họ dự tính thu về từ 40 đến 60 triệu USD khi kết thúc năm 2010. Với tiềm năng như vậy, cùng với i-Jet Media, Nga và Đông Âu là thị trường rất đáng đầu tư cho những hãng phát triển game cho mạng xã hội. Hiện tại, i-Jet Media đang liên kết với hơn 40 hãng phát triển game trên mạng xã hội như Alawar, Akella, Drimmi, Evolution... và lên kế hoạch kí kết với nhiều hãng phát triển khác bên ngoài Nga. Một trong những đặc trưng trong việc phát hành game của i-Jet Media là họ thiết kế hệ thống nền tảng chung và tích hợp vào đó những game của các hãng phát triển khác, tạo nên sự thuận lợi trong việc vận hành và hỗ trợ khi tung game ra trên nhiều mạng xã hội khác nhau. Mục tiêu của hãng là phân phối hơn 100 game cho 100 mạng xã hội với doanh thu tính trên từng sản phẩm là 2000 USD/tháng. i-Jet Media còn có chính sách phân chia doanh thu khá thoáng là 50-50 với các hãng phát triển game liên kết với mình.

## Nhật Bản và DeNA

Chuyển hướng sang châu Á, một trong những thị trường đáng chú ý nữa của những game trên mạng xã hội là Nhật Bản, nơi mà hãng DeNA Global đang săn tìm những hãng phát triển game trên mạng xã hội của Mỹ đang có dự định phát hành game tại đất nước này. DeNA Global là hãng game đã ra đời được 2 năm, có trụ sở tại San Mateo, California và là một phân nhánh của DeNA Co., hãng điện thoại Internet của Nhật hiện đang sở hữu cổng thông tin di động lớn nhất nước này là Mabage Town với hơn 20 triệu thành viên. Theo Dai Watanabe, chủ tịch DeNA Global, mục tiêu của DeNA là trở thành mạng lưới chơi game xã hội trên di động lớn nhất tại Mỹ. Do đó, hãng đã mua lại và đầu tư hàng loạt vào những nhà phát triển game của Mỹ, ví dụ như IceBreaker, Gameview và Aurora Feint. Trong tháng vừa qua, DeNA đã mua lại hãng phát triển Ngmoco với giá 400 triệu USD, với mục tiêu tuyển chọn những hãng phát triển game trên mạng xã hội muốn phát hành game của họ trên hệ thống của DeNA tại Mỹ và Nhật.

Với mục tiêu chinh phục thị trường game trên mạng xã hội, DeNA đã ký kết trở thành đối tác với Yahoo! Nhật Bản để sản xuất game cho thị trường này. Cổng game mới mang tên Yahoo! Mobage sẽ tận dụng hai phân khúc khách hàng khổng lồ là 20 triệu người dùng mạng di động DeNA và 52 triệu người dùng web hàng tháng của Yahoo. Ngoài ra, Yahoo! Mobage còn cung cấp các dịch vụ dành cho các nhà phát triển khi chuyển giao các tựa game của mình sang thị trường Nhật Bản, ví dụ như dịch thuật, hosting cũng như thu phí. Một trong những hãng phát triển game trên mạng xã hội của Mỹ đầu tiên lấn sân thị trường Nhật Bản thông qua Yahoo! Mobage là CrowdStar, hãng chuyên làm game trên Facebook và Tagged. Hiện tại, CrowdStar đang phát hành hai game phổ biến nhất của mình là Happy Island và Happy Aquarium trên Yahoo! Mobage, và hãng cũng dự định sẽ tung hết các game trong bộ sưu tập của mình lên cổng game này trong tương lai.

Rõ ràng, ngoài mạng xã hội Facebook và thị trường Mỹ, vẫn có rất nhiều cơ hội dành cho các hãng phát triển game trên mạng xã hội chứng tỏ chất lượng sản phẩm của mình cũng như gặt hái những thành công. Sự ra đời cũng những tựa game mới ở những thị trường mới sẽ giúp thể loại game trên mạng xã hội ngày càng phát triển. Và cơ hội này dường như cũng có tại thị trường Việt Nam.

**CẨM TÚ**
**(TỔNG HỢP TỪ GAMASUTRA)**

# Chọn hướng giải trí phù hợp

Nhiều bậc phụ huynh nhìn nhận, việc lựa chọn hình thức giải trí cho con cái từ 8 – 15 tuổi là nỗi lo lớn. Những đứa trẻ ở giai đoạn này không còn dễ dàng chấp nhận chỉ định của người lớn như ngồi học bài hoặc đọc sách. Tự bản thân chúng đã có những đòi hỏi thay đổi, hiếu động tìm cách giải trí mới, trong khi lại chưa đủ hiểu biết và tâm lý ổn định để chọn cách giải trí an toàn.

Đây là nguyên nhân khiến trẻ ở độ tuổi này thường bị chấn thương, tai nạn bởi tham dự các trò chơi nguy hiểm, hoặc bị sai lệch hành vi khi lạm dụng quá nhiều mô hình giải trí mới như chơi game bạo lực, xem phim... Trong đó, số lượng trẻ dưới 15 tuổi tại các thành phố lớn đang sa đà vào các trò chơi giải trí điện tử hay lang thang thiếu kiểm soát trên mạng Internet gia tăng nhanh, đã trở thành vấn nạn báo động của xã hội.

Để phòng ngừa và khắc phục những hiện tượng này, các bậc cha mẹ cần xác định đây không phải sự việc tức thời, ngắn hạn, mà cần tự chuẩn bị đủ những giải pháp và cách làm có tính kiên trì, rõ ràng, đồng hành cùng trẻ xây dựng các hướng giải trí hợp lý.

## Tự thay đổi quan niệm

Sẽ không có chuyện 1 đứa trẻ tự động thay đổi những suy nghĩ, đam mê nếu không có thay đổi từ chính cha mẹ. Rất nhiều bậc phụ huynh đã sai lầm ở điểm này khi không muốn việc thay đổi hành vi và quan niệm giải trí của trẻ ảnh hưởng đến hoạt động vốn có của họ.

Sự thật thì cha mẹ cần tự soát lại các nhu cầu và hành vi của mình, để mạnh dạn cắt bỏ ngay những hoạt động không cần thiết, nhằm giành 1 quỹ thời gian và tâm lý nhiều hơn cho trẻ. Sự hiện diện liên tục của người thân bên cạnh sẽ giúp trẻ giới hạn lại nhu cầu giải trí để chú ý từ cá nhân sang cha mẹ.

## Đối thoại và cùng hợp tác

Không ít cha mẹ thường lắc đầu khi nghe trẻ phản ảnh hoặc yêu cầu 1 việc nào đó cần sự có mặt, chung tay của cha mẹ, vì họ cho rằng họ quá bận rộn. Trong khi trên thực tế, việc lùi lại 1 công việc nào đó sau 1 giờ hay bỏ đi 1 cuộc hẹn hò không quan trọng sẽ giúp cha mẹ có thời gian ngồi với con cái, để đối thoại và hợp tác với chúng.

Ngay người xưa cũng từng có quan niệm "việc hay nhất không gì bằng đọc sách, sự cần nhất không gì bằng dạy con". Một khi cha mẹ đối thoại nhiều hơn với trẻ, lắng nghe những nhu cầu về giải trí của chúng để tham gia định hướng, sẽ khiến trẻ nhận thức tốt hơn mọi lựa chọn của chúng.

Đã có không ít bậc cha mẹ thực hiện việc gắn bó với trẻ, nhất là trong các trò chơi giải trí của chúng, và kết quả mang lại thật khả quan. Những đứa trẻ có cha mẹ chơi chung hay hiểu trò chơi của chúng có được tập quán chia sẻ và không va vào các hành vi lạm dụng hay quá say mê với trò chơi.

## Sử dụng các thiết bị điện tử và công nghệ số hợp lý

Thời đại công nghệ hiện nay tất yếu dẫn đến việc gia đình nào cũng có những thiết bị điện tử và công nghệ số. Phần lớn các thiết bị này đều liên quan đến nhu cầu giải trí, ngay 1 chiếc điện thoại di động cũng tích hợp vài trò chơi đơn giản. Cho nên, khi đã để trẻ tiếp xúc với thiết bị công nghệ, cha mẹ phải có sự hiểu biết và quan tâm nhất định để áp dụng lịch trình sử dụng hợp lý cho trẻ. Điều này giúp hạn chế nguy cơ ảnh hưởng tâm lý trẻ, như thói tự kỷ nếu trẻ xem tivi quá nhiều, hoặc sa đà vào game khi vào mạng liên tục.

Tốt nhất, với các thiết bị giải trí số, cha mẹ nên cùng chia sẻ hiểu biết hoặc cùng chơi. Một số loại hình máy chơi game giải trí như Wii, XBOX hiện nay đều có tính năng tập thể, giúp cả nhà cùng chia sẻ 1 trò chơi vận động nào đó. Trên mạng Internet hiện có rất nhiều website giải trí lành mạnh cho trẻ em, về nghe nhạc, rèn luyện tư duy... và chúng sẽ càng hữu ích hơn khi cha mẹ cùng ngồi tìm hiểu với con cái.

## Tăng cường tính cộng đồng và dã ngoại

Không ít cha mẹ không trả lời được câu hỏi, họ có biết cậu con trai 9 tuổi của họ chơi thân với bạn nào ở cùng xóm hay khu chung cư. Thậm chí rất nhiều cha mẹ còn quan niệm những gia đình xung quanh là "có vấn đề" nên hạn chế cho con tiếp xúc với những đứa trẻ gần nhà. Khi một nhóm trẻ nào đó trong xóm đến chơi nhà, nhiều bà mẹ còn to tiếng phản đối bởi sợ bị bẩn sàn nhà mới lau hoặc hỏng đồ chơi của con.

Đây là 1 thực trạng phổ biến đáng suy nghĩ. Các bậc cha mẹ nên chú ý đến các nhóm trẻ gần nhà hoặc chính bạn học của con hơn, vì đó là những đối tượng khả quan nhất để con cái họ có bạn chơi và có những giờ phút giải trí hứng thú. Đừng vì 1 sự lo ngại nhỏ nhặt mà cha mẹ để con cái xa lánh bạn bè cùng khu phố, xóm dân cư, và 1 mình đơn lẻ trong cuộc sống hàng ngày.

Ngoài ra, việc cùng con hay tổ chức cho con và bạn bè có các cuộc chơi, sinh hoạt dã ngoại sẽ làm thay đổi tích cực hướng giải trí ở trẻ. Dĩ nhiên trong bối cảnh ở thành phố, khu cao tầng, cha mẹ hiện nay ít có lựa chọn để tìm ra môi trường dã ngoại tốt nhất và miễn phí. Song 1 buổi đi công viên cuối tuần, hay đơn giản là đến các sân chơi được tổ chức chu đáo vẫn luôn tốt hơn quan điểm "chơi ở nhà cho an toàn".

## Sự giúp đỡ từ nhà chuyên môn

Điều đáng lưu ý cuối cùng là khi nhận thấy lộ trình chăm sóc con cái của mình có sự bê trễ và con trẻ có những biểu hiện ảnh hưởng không tốt, các bậc cha mẹ nên tìm kiếm sự giúp đỡ của các nhà chuyên môn về tâm lý và giáo dục. Cha mẹ đừng ngại ngần để nhìn nhận những điều chưa làm được của mình, và đừng quá khoa trương những dấu hiệu nguy hiểm đang diễn ra để đổ lỗi cho 1 nhóm nguyên nhân khách quan nào đó. Việc này sẽ giúp nhà tư vấn có được sự can thiệp minh bạch, chính xác hơn và cùng phối hợp với cha mẹ để xử lý được tình huống.

Một thực tế đang diễn ra là nhiều bậc cha mẹ trước thay đổi không tốt của con cái, vội vàng đi tìm sự can thiệp của những tổ chức hay nhà chuyên môn có quy trình xử lý cứng nhắc và thô bạo. Việc đưa con cái đến các "lớp học quân sự", những trung tâm điều chỉnh hành vi... mà chưa kiểm tra năng lực xử lý tình huống ở đó, sẽ khiến trẻ bị ảnh hưởng những tác động ngược lại có khi còn nguy hiểm hơn. Quan trọng hơn, cha mẹ không thể đổ sạch trách nhiệm xử lý điều chỉnh hành vi con cái cho các tổ chức chuyên môn hóa như vậy. Chỉ có tình thương và trách nhiệm, sự gần gũi chia sẻ và gắn bó của cha mẹ mới là phương thuốc hiệu nghiệm nhất để con cái định hình lại đúng hướng và hợp lý các hành vi giải trí của mình.

**THANH NGUYÊN**

# chợ Console khởi động vào mùa mua sắm

Vào những tháng cuối năm, không khí chợ trò chơi điện tử ở khu vực Pasteur và Huỳnh Thúc Kháng (TP. HCM) trở nên nhộn nhịp bởi sự xuất hiện đình đám của PS Move hay những thông tin về Kinect, Nitendo 3DS...

## PS Move khởi động thị trường suôn sẻ

Thị trường chợ game chuyên về console lớn nhất thành phố này chỉ bắt đầu sôi động trở lại khi PlayStation Move – tay cầm dùng để chơi game cảm ứng trên PlayStation 3 xuất hiện vào những ngày đầu tháng 10. Theo ghi nhận của chúng tôi, chỉ trong tuần đầu tiên có mặt tại Việt Nam thiết bị này nhanh chóng lâm vào tình trạng khan hiếm ở hầu hết các cửa hàng lớn trong địa bàn thành phố. Chị Võ Đặng Đan Hà – chủ một cửa hàng lớn trên đường Pasteur quận 1 cho biết: "Việc PlayStation Move bán chạy không chỉ ngoài dự tính của cửa hàng mà còn cả ở những đại lý nước ngoài. Chính vì đánh giá thiết bị này khó lòng gây sốt nên lượng hàng nhập về của cửa hàng cũng như lượng hàng bán ra ở các đối tác nước ngoài mà cửa hàng liên hệ rất nhỏ giọt. Đây là nguyên nhân khiến thiết bị này ở trạng thái cung không đầu cầu." Chị Hà cũng tiết lộ: "Giá PlayStation Move trong tuần đầu phát hành được các đối tác nước ngoài chào giá lên gấp đôi so với giá ban đầu mà không có hàng".

Tại Việt Nam, hai phiên bản PlayStation Move được bày bán phổ biến nhất là PS Move Motion Controller - chỉ bao gồm tay cầm PlayStation Move - và PS Move Starter Pack được bao gồm tay cầm PlayStation Move, Camera gắn ngoài và bộ đĩa tuyển tập những bản chơi thử của tựa game ứng dụng tay cầm điều khiển này. Do tích hợp nhiều thứ trong một và giá chào bán khá phải chăng ở ngày đầu xuất hiện (1,8 triệu đồng) nên PS Move Starter Pack trở thành phiên bản được ưa chuộng và có sức tiêu thụ mạnh nhất. Chỉ một thời gian ngắn xuất hiện, giá của bộ PS Move Starter Pack đã nhảy vọt sáu trăm ngàn và đứng luôn ở mức 2,4 triệu đồng.

## Kinect chưa có mặt đã "sốt"

Nếu như PS Move bán đắt như tôm tươi và vượt ngoài dự đoán của các chủ cửa hàng khi mới ra mắt thì Kinect của Microsoft lại khiến thị trường game console tại khu vực chợ Huỳnh Thúc Kháng, Pasteur quận 1 nhiều tháng qua phát "sốt" dù chưa chính thức ra mắt bởi màn trình diễn và giới thiệu khá ấn tượng của thiết bị này tại hội chợ E3 vừa qua. Ở các cửa hàng lớn các tờ rơi cũng như poster khổ lớn và thậm chí là website giới thiệu về thiết bị này được chuẩn bị từ rất sớm. Ở thời điểm thực hiện bài viết này, mặc dù Kinect chưa chính thức xuất hiện tại Việt Nam nhưng nhiều cửa hàng lớn đã bắt đầu cho nhận "đặt cọc" thiết bị này và giá dự kiến vào khoảng 4,5 triệu đồng, mức giá không hề rẻ cho một phụ kiện game. Theo nguồn tin riêng của chúng tôi, với giá bán "đắt đỏ" như vậy nhưng lượng người đặt trước phụ kiện này không hề nhỏ!

## PS3 tăng giá hơn "vàng" nhờ... Jailbreak

Nếu như PlayStation Move khuấy động và thu hút được rất nhiều sự quan tâm của các game thủ ở nhóm hàng thiết bị, linh kiện thì ở nhóm các máy chơi game

thông dụng, PS3 bất ngờ bứt phá mạnh so với hai kình địch Xbox 360 và Wii. Việc doanh số PS3 bất ngờ tăng mạnh lần này không phải vì hệ máy này chào đón game bom tấn như God of War 3 hồi đầu năm mà nguyên nhân được nhiều chủ cửa hàng xác nhận là do hệ máy này đã có thể hack được để chơi game trên ổ cứng (yêu cầu máy phải có firmware từ 3.41 trở xuống) thông qua một thiết bị có hình dạng giống USB Flash có khả năng Jailbreak PS3 để người sử dụng có thể back up, copy cũng như xài các homebrew dành riêng cho PS3 được phát tán trên mạng.

Phổ biến nhất trên thị trường hiện nay là PS3 Break – có xuất xứ từ Trung Quốc với mức giá ban đầu khoảng 1,2 triệu đồng và ở thời điểm thực hiện bài viết này là 800 ngàn đồng. Lý do khiến thiết bị này rớt giá đột ngột là do sự xuất hiện của hàng nội địa với các chức năng tương tự nhưng mức giá mềm hơn rất nhiều như Chris3 Break, X-KeyVN… và râm ran trên các diễn đàn các game thủ còn phổ biến cho nhau cách Jailbreak PS3 bằng các thiết bị thông dụng hơn như iPhone, iPod!!! Việc PS3 có thể Jailbreak được không chỉ thu hút lượng lớn game thủ quan tâm mà còn có các chủ hoặc những người có ý định sắp mở phòng máy PS3 bởi trước mắt việc này giúp họ tiết kiệm được khoản chi không nhỏ so với việc mua game bản quyền để kinh doanh như trước đây!

Nhu cầu PS3 tăng đột biến trong khi hầu hết các phiên bản PS3 được nhập về sau này đều được Sony cài đặt sẵn firmware 3.42 trở lên để ngăn ngừa việc Jailbreak khiến giá PS3 trên thị trường bị chao đảo. Nếu ở thời điểm trước tháng 10 giá PS3 Slim phiên bản trang bị ổ cứng 120 GB chỉ vào khoảng 6,8 triệu đồng thì nay mức giá sàn ở khu chợ game được đẩy lên mức 7,6 triệu đồng; ở một số cửa hàng lớn giá của mô-đen này có thể bị "hét" lên mức 8,4 triệu đồng. PS3 Slim 120 GB cũng là mô-đen bán chạy nhất trong tháng 9 và 10 vừa qua, tuy nhiên mô-đen này sắp sửa biến mất để thay thế bằng những mô-đen được trang bị ổ cứng dung lượng lớn hơn như 160 GB, 250 GB và 320 GB. Nhiều khả năng mức giá này sẽ còn tiếp tục tăng do tình trạng máy PS3 Jailbreak được "khan hàng", tỷ giá USD biến động và mùa mua sắm cuối năm đang đến gần như hiện nay!!!

## Game thủ handheld console chờ 3DS!

Thị trường máy chơi game cầm tay lại ít biến động. Giá máy PSP Go hiện tại vào khoảng 5,1 triệu đồng rẻ hơn khá nhiều so với các mô-đen đời cũ PSP 2000 và 3000 khoảng trên dưới 7 triệu đồng. Nguyên nhân chính là các mô-đen đời cũ có khả năng hack được để chơi game hoàn toàn trên thẻ nhớ. Một nguyên nhân khác khiến PSP 2000 và 3000, rất được giá là do cách thiết kế PSP Go vốn quá nhỏ gọn, thích hợp với việc nghe nhạc, xem phim hơn là chơi game – điều mà PSP 2000 và 3000 đã làm rất tốt. Tuy nhiên tại một số cửa hàng lớn các mô-đen PSP 2000 và 3000 hack được cũng đang dần "biến mất".

Tình trạng tương tự cũng xảy ra với dòng máy Nintendo DS của Nintendo khi mà các mô-đen NDSi XL/LL, NDSi sau này bán chậm hơn hẳn so với NDS Lite dù đã giảm khoảng 1 triệu so với tháng trước. Bạn Phạm Sĩ Tiến, một game thủ bày tỏ: "Giá NDSi và NDSi XL/LL cao hơn nhiều so với DS Lite và để thưởng thức các game tận dụng ưu điểm của hai hệ máy này, phải mua thẻ cào nạp point để mua trên các kênh bản quyền số của Nintendo khá rối rắm nên em đành tạm hài lòng với NDS Lite hiện tại."

Bên cạnh đó, việc Nintendo công bố 3DS – máy chơi game cầm tay thế hệ mới nhất của hãng có hỗ trợ 3D và tương thích ngược hoàn toàn với các phần mềm trên NDSLite , NDSi và NDSi XL/LL trước đây đã ảnh hưởng không nhỏ đến quyết định của các game thủ khi chọn lựa hệ máy cầm tay ở thời điểm này dù rằng phải ít nhất là đến 26 tháng 02 năm sau máy chơi game rất được kỳ vọng này mới có mặt ở thị trường Nhật.

**MẠNH CƯỜNG**

# TỰ CHẾ "TAY CẦM" THÀNH "TAY GẠT"

GẦN ĐÂY, TRÊN MẠNG BỖNG XUẤT HIỆN MỘT NHÀ CUNG CẤP TAY GẠT JOYSTICK "MADE IN VIETNAM". THẾ GIỚI GAME ĐÃ GẶP GỠ NGUYỄN THANH HUY NGƯỜI ĐÃ "BIẾN" TAY CẦM (CONTROLLER) THÀNH TAY GẠT (JOYSTICK).

Người chơi sẽ không phải bỏ nhiều tiền để "sắm" cho mình 1 bộ joystick để biến điều khiển game trên console giống như game thùng.

Đối với những người chơi dòng game hành động trên các máy chơi game console nhưng muốn tìm cảm giác như đang chơi trên game thùng, hay chơi cùng bạn bè nhưng game đó hỗ trợ bàn phím không tốt, hay cần anolog của controller quá nhỏ, không linh hoạt thì joystick sẽ là trợ thủ đắc lực giúp người chơi phát huy hết sở trường cũng như tốc độ.

Nếu đã từng chơi game trên hệ máy thùng thì bạn dễ dàng nhận biết được những ưu thế mà joystick đem lại. Để đáp ứng thị hiếu, nhu cầu của người chơi, trên thị trường hiện có nhiều loại joystick để đưa cách điều khiển của game thùng lên hệ máy console, nhưng hầu hết các sản phẩm này đều có xuất xứ từ nước ngoài. Các sản phẩm của nước ngoài thường có giá thành cao và khó sửa chữa nếu trong quá trình sử dụng sản phẩm bị trục trặc, xuống cấp.

Hiện nay, trong nước cũng chưa có nhà sản xuất nào giới thiệu sản phẩm này. Có một game thủ đã "biến" tay cầm (controller) thành tay gạt (joystick). TGG có cuộc trao đổi với bạn Nguyễn Thanh Huy về sản phẩm thử nghiệm của mình.

## SẢN PHẨM THỦ CÔNG

Huy đã từng chơi game đối kháng hơn 10 năm và là fan trung thành của thể loại game này. Huy chia sẻ, khi chơi game đối kháng với bàn phím, controller thông thường cảm thấy không đủ để phát huy hết các tính năng nên quyết định sử dụng joystick để chơi. Vì thế, Huy đã cố gắng sắm cho mình 1 cái joytsick để thỏa niềm đam mê. Nhưng chơi được một thời gian, tay cầm đó cũng hư. Tuy nhiên, do sản phẩm được làm ở nước ngoài, được đóng gói kĩ càng nên dù có bị hỏng một nút thì cũng không thể sửa được, còn mua cái mới thì mắc khoảng 2 triệu đồng mới có thể chơi được. Còn những loại không có thương hiệu thì rẻ hơn, tầm trên dưới 1 triệu đồng thì chơi không "ngon", các nút bấm không nhạy và lại mau hư. Vì vậy Huy đã quyết định tháo bung tay cầm bị hỏng, xem xét các linh kiện bên trong để biến sản phẩm hỏng thành joystick. Các linh kiện bên trong khá đơn giản và dễ dàng tìm mua ở các chợ điện tử.

Huy mất khá nhiều thời gian để làm ra joystick đầu tiên, vì không có nhiều thông tin tham khảo. Để làm sản phẩm đầu tiên Huy phải mày mò tất cả các công đoạn như thiết kế, ráp mạch, làm khuôn… Phải mất vài tuần để hoàn thành sản phẩm đầu tiên. Sau khi nắm các công đoạn và biết những chỗ bán linh kiện nên bây giờ, để làm một sản phẩm tốn khoảng 4 tiếng.

Các linh kiện như nút bấm, cần anolog dễ dàng tìm mua, nhưng khi mua cần phải chế lại để sử dụng tốt hơn. Bảng mạch điện tử của joystick "tái chế" được lấy từ tay cầm controller của PS1, nên các phím chức năng cơ bản của cần điều khiển PS1 được đưa đẩy đủ lên joystick. Tuy PS1 là hệ máy cũ nhưng bảng mạch điện tử của tay cầm PS1 khá bền và rẻ, ít bị hỏng hóc; chỉ có các nút bấm hay hư vì phải sử dụng nhiều. Thừa kế bảng mạch của controller PS1, joystick này tương thích hầu hết với máy chơi game của Sony như PS1, PS2, PS3 mà không cần cài chương trình điều khiển (driver). Ngoài ra, chỉ cần có cổng chuyển ( bán rất nhiều trên thị trường) là có thể chơi trên PC hay Xbox 360. Với joystick này, người dùng có thể chơi hầu hết các game đối kháng.

## TUỲ BIẾN THEO YÊU CẦU

Bộ khung của sản phẩm được làm bằng inox, chắc chắn, khá đầm, có độ bám tốt, khi chơi không bị xê dịch, giúp cho game thủ thoải mái thao tác. Đặc biệt là chân đế đa năng có thể gấp vào gọn gàng để di chuyển hay mở ra khi sử dụng. Cụm phím chính gồm 10 nút tương đương với các nút trên tay cầm Dual Shock 3. Chúng được phối màu và thiết kế rất giống với bàn điều khiển trên các máy game thùng. Các nút bấm được thiết kế hình vòng cung theo các ngón tay để tạo sự thoải mái trong quá trình chơi. Và thiết kế vị trí các nút bấm có thể thay đổi tuỳ theo yêu cầu của từng người.

Cần gạt, một đặc trưng không lẫn vào đâu được của các máy game thùng, với chức năng thay thế cần analog bên phải của controller. Cần gạt được chăm chút khá kĩ lưỡng vì phần động, sử dụng nhiều nên rất dễ hỏng. Các cần gạt phải được chỉnh sửa để bảo đảm độ bền cũng như tăng độ nhạy.

Khi thử nghiệm thiết bị, cảm giác bấm joystick tự chế này mang lại khá tốt. Các phím khá nhạy và có độ đàn hồi lại tốt.

Giá thành của sản phẩm "tự chế" này khá rẻ nhưng vẫn đảm bảo đầy đủ tính năng. Mỗi joystick có giá 500.000đ. Không vì mục đích kinh doanh nên Huy chỉ có bán một ít sản phẩm. Huy cho biết sẽ có chế độ bảo hành và hỗ trợ người sử dụng "suốt đời". Biết đâu đây lại là khởi điểm của một nhà sản xuất thiết bị ngoại vi mang thương hiệu Việt Nam?

**QUỐC NAM**

# Ép xung Không chỉ hiệu năng

YÊN KHÊ

Nếu phân loại một cách đơn giản, game thủ phân ra 2 nhóm nhu cầu rõ rệt. Một nhóm chuyên chơi game offline và thông thường đây là các xuất phẩm "sát phần cứng". Do đó, nhóm này quan tâm hàng đầu đến hiệu năng của hệ thống. Nhóm còn lại là những người chơi game online (trò chơi trực tuyến, viết tắt GO), có nhu cầu "treo máy, cắm chuột". Cấu hình của các trò chơi trực tuyến này thường không cần cao nhưng lại đòi hỏi về độ sẵn sàng vận hành liên tục. Trên thực tế, không có nhiều game thủ thường xuyên ép xung vì công việc này đòi hỏi phải "biết về điện"; hiểu một cách đơn giản, ép xung trên hệ máy PC là cách dùng điện áp cung cấp đầu vào, thường thông qua các BIOS có hỗ trợ ép xung của bo mạch chủ hay phần mềm chạy trên hệ điều hành, để nâng cao hiệu năng của 3 thành phần chính bộ xử lý (BXL), card màn hình và bộ nhớ RAM.

## Phân loại người chơi ép xung

Phong trào ép xung ở Việt Nam, theo Bạch Thành Trung – người sáng lập diễn đàn V.O.Z (www.voz.vn), đã bắt đầu từ khi Intel giới thiệu BXL Pentium III. Trên thị trường, khi đó hình thành 2 nhóm fan hâm mộ ép xung trên Intel và AMD. "Cách đây khoảng 10 năm, khi VOZ thành lập năm 2000, các gia đình còn trong giai đoạn muốn có một bộ máy tính, chưa nghĩ đến mục đích là để làm việc hay chơi. Sau đó, máy tính mới kết nối Internet. Rồi người mới nghĩ đến các dòng máy cao cấp hơn. Bây giờ, nếu mua máy tính thì máy tính xách tay sẽ tiện hơn máy để bàn. Còn máy để bàn thì dùng vào giải trí, để chơi. Đó là lý do mà so với thời kỳ đầu, trong 2-3 năm trở lại đây, phong trào ép xung tăng mạnh", Trung nói.

Có những người ép xung vì thú tiêu khiển. Họ ép xung để máy nhanh hơn. Có nhiều người suốt ngày tìm tòi đủ mọi chiêu thức để ép xung và đăng điểm benchmark lên các diễn đàn. Họ ép xung vì đơn giản đó là việc họ có thể làm được. Tại sao lại họ lại không ép xung khi họ có thể làm được? Nhóm này luôn nỗ lực hết sức để chạm đến giới hạn của phần cứng. Tuy nhiên, một số người ép xung vì đó là việc cần thiết, vì công việc, chẳng hạn để tăng tốc xử lý render phim, ảnh. Nếu game thủ ép xung để trò chơi chạy mượt hơn thì có cũng có thể xếp vào nhóm này.

## Ý nghĩa của việc ép xung

Một tay chơi trên nhiều diễn đàn ép xung tại Việt Nam cho biết giới ép xung luôn tìm mọi cách để tìm ra những "con CPU" có khả năng ép xung tốt. Thường khi mua BXL, anh này luôn mua từ nhiều nguồn (quốc gia xuất xứ khác nhau) để thử nghiệm. Những sản phẩm chỉ chạy được ở mức mặc định của nhà sản xuất sẽ được bán lại với giá hữu nghị nhưng những sản phẩm có khả năng ép xung

Nghĩ đến ép xung, hẳn bạn nhớ ngay đến hình ảnh các tay ép xung của các diễn đàn như VOZ AMTECH đổ ni-tơ lỏng để giải nhiệt, tăng giảm điện và cuối cùng hoan hỉ công bố điểm số benchmark đáng nể trên website, diễn đàn hay trước đám đông hiếu kỳ. Tuy nhiên, hãy nhìn việc ép xung qua con mắt của game thủ. Vâng, game thủ sẽ hỏi, ép xung có lợi gì cho việc chơi game?

*Các thành viên diễn đàn AMTECH trong một cuộc thi ép xung ngoài trời tại TP.HCM*

*Một hệ thống hiệu năng cao đang được thử nghiệm tại voz*

*Bạch Thành Trung người sáng lập www.voz.vn*

cao sẽ được trao tay với mức giá cao hơn.

Vài năm trở lại đây, ép xung lại trở thành giá trị gia tăng dành cho khách hàng của các hãng sản xuất phần cứng và được đưa vào tiếp thị. Trước đây, ép xung là điều cấm kị và nhà sản xuất tìm đủ mọi cách để hạn chế thông qua tiếp thị, bằng phần cứng (thiết kế sản phẩm), phần mềm. 2006 là năm đầu tiên có cuộc thi ép xung trên toàn thế giới và được các nhà sản xuất phần cứng lớn tài trợ. Trước 2006, các hãng nhỏ như Abit, Epox đã đưa tính năng ép xung trở thành yếu tố cạnh tranh nhưng chỉ đến 2006, các hãng công nghệ đầu đàn mới công nhận chức năng ép xung. "Ngay cả Intel cũng nói BXL của họ ép xung rất tốt. Họ nói như thế. Trên thực tế, mỗi BXL sẽ mang lại kết quả ép xung khác nhau. Nhưng một khi Intel đã nói như thế, chứng tỏ cách nhìn nhận của họ đã thay đổi", Trung chia sẻ, "Từ tháng 5 năm nay, Intel đã đưa ra sản phẩm BXL không khóa hệ số nhân, đương nhiên sẽ ép xung tốt hơn sản phẩm bị khóa hệ số nhân".

Hiện giờ quan niệm của người dùng còn rất nặng nề về tác động giảm tuổi thọ phần cứng của việc ép xung. Một hệ thống tốt có thể chạy bền bỉ đến 20 năm. Nếu ép xung, tuổi thọ có thể chỉ còn 5 năm. Nhưng với dân chơi ép xung, họ chấp nhận 5 năm tuổi thọ khi quyết định ép xung. Một chuyên gia ép xung khác cho rằng sự cố xảy ra khi ép xung là có nhưng không đến mức quá trầm trọng, đôi khi đó chính là chiêu tiếp thị của các hãng phần cứng trong thời gian không ủng hộ ép xung trước đây. Rõ ràng, nếu ép xung khiến phần cứng vượt qua ngưỡng cho phép khiến hệ thống mất ổn định thì ý nghĩa của ép xung không còn nữa trong đời sống thực. Vì vậy, các nhà sản xuất luôn đưa ra các giới hạn an toàn để ép xung, đi kèm với những phần mềm tiện ích như EasyTune, Precision, AMD Overdrive v.v. Một nhà phân phối bo mạch chủ cho biết các hệ thống họ cung cấp thường có thể đảm bảo ép xung thành công và ổn định lên 15% hiệu năng thông qua phần mềm. Nhưng không ít các tay chơi khác lại cho rằng 30%-40% là mức họ thường ép xung thành công và ổn định. Vì vậy, dân ép xung luôn tìm kiếm các ngưỡng ổn định cho các mức ép xung khác nhau. Còn các hãng sản xuất và phân phối phần cứng thường không chính thức công bố hỗ trợ bảo hành cho các sản phẩm bị ép xung hỏng.

"Những ai hay dùng các trạm làm việc (workstation), có nhu cầu làm việc chuyên nghiệp, lại rất quan tâm đến tính ổn định. Do vậy, ép xung là việc cấm kị. Có thể công việc chạy chậm nhưng ít ra còn hoàn thành nhưng không phải là chạy nhanh nhưng đến 90% lại hỏng", Trung bình luận.

## Hiệu năng và tối ưu hóa

Những người ép xung thường rất hiểu cách vận hành của máy tính nên họ cũng biết cách tối ưu hóa hệ thống. Ngoài việc ép xung để nâng cao hiệu năng hệ thống, họ còn tối ưu theo những cách để tiết kiệm điện hay giảm tiếng ồn. Những diễn đàn chuyên về ép xung cũng là những nơi người dùng chia sẻ kinh nghiệm để tối ưu hóa hệ thống.

Trở lại với câu hỏi, ép xung có lợi gì cho game? Chúng ta thấy rõ ràng ép xung hoàn toàn có thể giúp game chạy mượt hơn nhờ vào khả năng nâng cao hiệu năng hệ thống lên 15%-40%. Những kiến thức về ép xung và hệ thống giúp game thủ tối ưu hóa hệ thống tốt hơn. Theo Trung, các hệ thống game cần có nhiều RAM vì khi "hết RAM, hệ thống sẽ chuyển sang dùng HDD làm bộ nhớ và sẽ chạy chậm". Thế Giới Game mong bạn đọc quan tâm hơn đến các chiếc máy PC của mình. Hãy tối ưu chúng theo yêu cầu riêng hay ép xung trong khả năng và điều kiện cho phép để đạt được hiệu năng cao hơn.

ÉP XUNG VÀ GAME

ÔNG LÊ HOÀNG SƠN

# Hiệu năng sẽ cao hơn nếu biết kiểm soát

**Ép xung đam mê của một cộng đồng tại Việt Nam. Tuy nhiên, hậu quả mà các "chiến binh" O.C hay gây ra là làm hỏng linh kiện phần cứng và thường không thấy có vấn đề khi nhìn bên ngoài. Gigabyte có hỗ trợ và chính sách bảo hành gì khi liên quan đến vấn đề ép xung? Các BMC được thiết kế dành cho ép xung có được bảo hành đặc biệt gì hay không?**

Cần hiểu rằng O.C là việc làm tăng hiệu năng của hệ thống cao hơn hiệu năng của nhà sản xuất quy định bằng một số kỹ thuật can thiệp trực tiếp hoặc gián tiếp vào từng thành phần phần cứng của hệ thống.Việc này đòi hỏi người dùng phải có hiểu biết nhất định về hệ thống cũng như các kiến thức liên quan đến các thành phần linh kiện mà họ thực hiện O.C. Thông thường người dùng sẽ phải tự chịu trách nhiệm với những hỏng hóc có thể xảy ra trong quá trình O.C.

**Theo ông, người dùng sẽ có những lợi ích gì khi sử dụng các BMC được thiết kế để ép xung của Gigabyte?**

Ngoài những nguy cơ tiềm ẩn thì việc O.C cũng có những mặt tích cực. Với cùng một chi phí đầu tư ban đầu thì người dùng có thể có được một hệ thống có hiệu năng cao hơn nếu như chúng ta có thể kiểm soát được quá trình O.C của mình.

Nắm bắt được nhu cầu của một số người dùng muốn O.C hệ thống của mình nhưng không muốn can thiệp quá sâu vào phần cứng, Gigabyte đã phát triển một công cụ phần mềm mang tên là EasyTune giúp người dùng có thể tự O.C hệ thống chỉ bằng 1 nút bấm. Chúng ta chỉ cần khai báo một số thông số cơ bản thì phần mềm sẽ tự động O.C hệ thống của chúng ta, tùy theo thông số phần cứng của hệ thống thì phần mềm này sẽ tự động điều chỉnh tăng các mức O.C sao cho hệ thống vẫn hoạt động ổn định và an toàn, thông thường là từ 5% - 15%

**Viễn Sơn có thể chia sẻ về các hoạt động O.C mà Gigabyte đã và đang tổ chức tại Việt Nam?**

Hàng năm Gigabyte đều có tổ chức cuộc thi O.C có tên gọi là GOOC (Gigabyte Open Overlocking Championship) cấp độ toàn thế giới. Chúng tôi chọn ra các đội tốt nhất ở từng khu vực để tham gia cuộc thi này và ở Việt Nam chúng tôi có tổ chức cuộc thi O.C trong 2 năm 2008, 2009 để chọn ra đội xuất sắc nhất tham dự cuộc thi này, riêng năm 2010 thì chúng tôi không tổ chức mà chỉ định người ở Việt Nam đi tham dự, tất nhiên người mà chúng tôi chỉ định cũng là người hoạt động trong giới O.C tại Việt Nam và đã đạt một số thành tích nhất định. Link tham khảo GOOC World Final 2010: *http://test.vn.gigabyte.com/press-center/news-page.aspx?nid=921*

**Về lộ trình các sản phẩm BMC dùng để ép xung, Viễn Sơn vui lòng chia sẻ danh mục các sản phẩm phân phối tại Việt Nam?**

Việc O.C ít nhiều sẽ ảnh hưởng đến tuổi thọ các thành phần linh kiện trên BMC. Hiểu được vấn đề này nên Gigabyte đã chú tâm phát triển và ứng dụng những công nghệ mới nhất trên BMC của mình, tiêu biểu như các công nghệ Ultra Durable 2, 3 giúp cho các thành phần linh kiện trên BMC hoạt động bền bỉ hơn khi người dùng O.C hệ thống.

Hiện nay người dùng có thể dễ dàng nhận biết các sản phẩm BMC của Gigabyte trên thị trường có trang bị kèm phần mềm EasyTune là có khả năng O.C, thông thường là các BMC chạy trên nền tảng chipset Intel như P43, P45, P67. Để biết thêm chi tiết người dùng có thể truy cập *website www.gigabyte.vn.*

THẾ GIỚI GAME PHỎNG VẤN PHÓ GIÁM ĐỐC LÊ HOÀNG SƠN, CÔNG TY VIỄN SƠN, NHÀ CUNG CẤP BO MẠCH CHỦ (BMC) GIGABYTE VỀ PHONG TRÀO ÉP XUNG (OVERCLOCK, VIẾT TẮT O.C)

# Bốn cấu hình ép xung tham khảo cho nền Intel

BỐN CẤU HÌNH HỆ THỐNG ÉP XUNG NỀN INTEL DO THÀNH VIÊN CÓ DANH XƯNG 5746 TRÊN DIỄN ĐÀN VOZ CHIA SẺ.

## Cấu hình tầm trung:

Core i7 870 socket 1156
Bo mạch chủ Asus P7P55D PRO giá khoảng 2t5 - 3t2
CPU Intel core i7 870 giá khoảng 6t5
RAM Corsair Dominator GT 2000Mhz Cas 8 giá khoảng 4t
Tản nhiệt Megahalems ReV B giá khoảng 1t3

## Cấu hình tầm trung:

Core i7 875K socket 1156
Bo mạch chủ EVGA P55 Classified đây là BMC chip set P55 giá khoảng 350USD
Intel Core i7 875k ( CPU Core i7 socket 1156 duy nhất mở hệ số nhân -unlocked ) giá khoảng 7t7
4GB Memory MUSHKIN BLACKLINE giá khoảng 2t5 -2t7 ( hàng xách tay )
Tản nhiệt khí TRUE BLACK REV.C giá khoảng 1t3

## Cấu hình tầm trung

Core i7 930 Socket 1366
Bo mạch chủ Gigabyte X58A - UD3R giá khoảng 5t8
CPU i7 930 giá khoảng 6t5
RAM 3X2GB = 6GB bus 1800Mhz Cas 8 giá khoảng 3t2
Tản nhiệt Raidmax X3 khoảng 1t2
VGA GTX 460 Zotac giá khoảng 5t3-5t8

## Cấu hình cao cấp

Bo mạch chủ EVGA X58 Classified 3-way SLI giá khoảng 450USD
CPU core i7 950 giá khoảng 320USD
6GB KIT RAM Corsair Dominator GT 2000MHZ cas 8 khoảng 305USD
Tản nhiệt khí True Black Rev C giá khoảng 1t4
Gigabyte GTX 460 1GB DDR5 giá khoảng 5t8

**Trên thực tế đây là 4 cấu hình đã được thử nghiệm và trao đổi với các thành viên khác. Giá trong bài là giá hàng chính hãng được ghi nhận tại thời điểm 15/11/2010.**

# NHỘN NHỊP PHIM 3D CHIẾU RẠP

**XU HƯỚNG ĐẾN RẠP XEM PHIM TẠI VIỆT NAM NGÀY NAY NGÀY MỘT NHỘN NHỊP. VÀ NHỘN NHỊP HƠN NỮA LÀ TỪ KHI CÁC RẠP CHIẾU PHIM NÂNG CAO CƠ SỞ HẠ TẦNG, BẮT ĐẦU TRÌNH CHIẾU CÁC TÁC PHẨM ĐIỆN ẢNH BẰNG CÔNG NGHỆ 3D. BẮT ĐẦU TỪ BỘ PHIM AVATAR CHO ĐẾN NAY, HẦU NHƯ THÁNG NÀO KHÁN GIẢ VIỆT NAM CŨNG CÓ THỂ THƯỞNG THỨC ÍT NHẤT MỘT TÁC PHẨM PHIM 3D. NHƯNG THÁNG 12 NÀY VÔ CÙNG ĐẶC BIỆT, KHI CÓ ĐẾN 3 BỘ PHIM 3D CÙNG LÚC ĐƯỢC TRÌNH CHIẾU, TRONG ĐÓ CÓ CẢ TÁC PHẨM ĐƯỢC CHIẾU CÙNG LÚC VỚI THẾ GIỚI.**

## BIÊN NIÊN SỬ NARNIA 3

Đạo diễn: Michael Apted
Diễn viên: Georgie Henley, Skandar Keynes, Will Poulter, Ben Barnes, Liam Neeson, Simon Pegg

Năm 2005, khi trào lưu thể loại phim sử thi đang ở giai đoạn đỉnh cao nhờ hiệu ứng mà loạt phim The Lord of the Rings để lại, hãng Walt Disney đã mạnh dạn cho ra đời tác phẩm điện ảnh The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe, được cải biên từ loạt truyện sử thi dành cho thiếu nhi của nhà văn C. S. Lewis. Bộ phim này đã thành công rực rỡ, được đón nhận nhiệt liệt, đặc biệt đã giúp cho nam diễn viên James McAvoy có cơ hội thăng tiến trong sự nghiệp. Chính vì thế hãng Walt Disney đã mạnh dạn làm tiếp phần 2 The Chronicles of Narnia: Prince Caspian. Phần hai này tuy doanh thu cũng không tệ nhưng tính ra nó không mấy thành công và không còn tạo được sức nóng như phần 1. Với lý do không đủ vốn đầu tư, hãng Walt Disney quyết định rút vốn, khiến loạt phim Biên niên sử Narnia tưởng chừng như sẽ phải chết. May thay hãng 20th Century Fox tiếp nhận và hồi sinh lại thế giới Narnia.

Thế giới Narnia lần này khác hơn so với hai phần trước, nó sẽ không là câu chuyện xảy ra tại đất liền nữa, mà chủ yếu là trên con tàu Dawn Treader, con tàu khổng lồ đầu tiên của thế giới Narnia do vua Caspian cho tạo nên, để phục vụ cho cuộc hành trình đi tìm bảy vị thần đã bị lưu đày dưới thời cai trị của ông chú Miraz tàn bạo. The Chronicles of Narnia: The Voyage of the Dawn Treader là bộ phim 3D đầu tiên của loạt phim về thế giới Narnia.

**Dự kiến ra mắt: 10/12/2010**

# STREET DANCE 3D

Đạo diễn: Max Giwa, Dania Pasquini
Diễn viên: Diversity, Flawless, George Sampson, Charlotte Rampling, Eleanor Bron, Nichola Burley

Rất nhiều người tưởng rằng bộ phim Step Up 3D là tác phẩm điện ảnh đề tài nhảy múa đầu tiên được trình chiếu dưới phiên bản 3D, tiếc thay danh hiệu ấy đã bị bộ phim Street Dance 3D cuỗm mất , khi nó đã được ra mắt trước Step Up 3D cả ba tháng trời. Nhưng Street Dance không phải là một tác phẩm của Hollywood, mà do Anh Quốc sản xuất.

Một nhóm nhảy hip hop bị buộc phải tập chung phòng nhảy với một nhóm múa ballet. Để chuẩn bị cho trận đấu chung kết toàn quốc, đội quân hip hop đành lòng phải tập chung sân với những nghệ sĩ vũ đạo bale, lý do quan trọng nhất là để có được một sân tập miễn phí. Điệu nhảy bale cao quý và những bước nhảy hip hop hè phố dường như là hai thế giới trái ngược nhau. Chính vì vậy thời gian đầu đôi bên không ngừng đả kích đối phương, nhưng dần dần sau bao ngày tập luyện chung, họ đã hiểu nhau hơn, và trở thành những người bạn tốt của nhau. Không những thế, nhóm nhảy hip hop cũng đã học được những kỹ thuật múa bale điêu luyện để dung hòa chung với điệu nhảy hip hop của mình, giúp họ có nhiều cơ hội hơn để giành ngôi vị quán quân.

**Dự kiến ra mắt: 17/12/2010**

# TRÒ CHƠI ẢO GIÁC

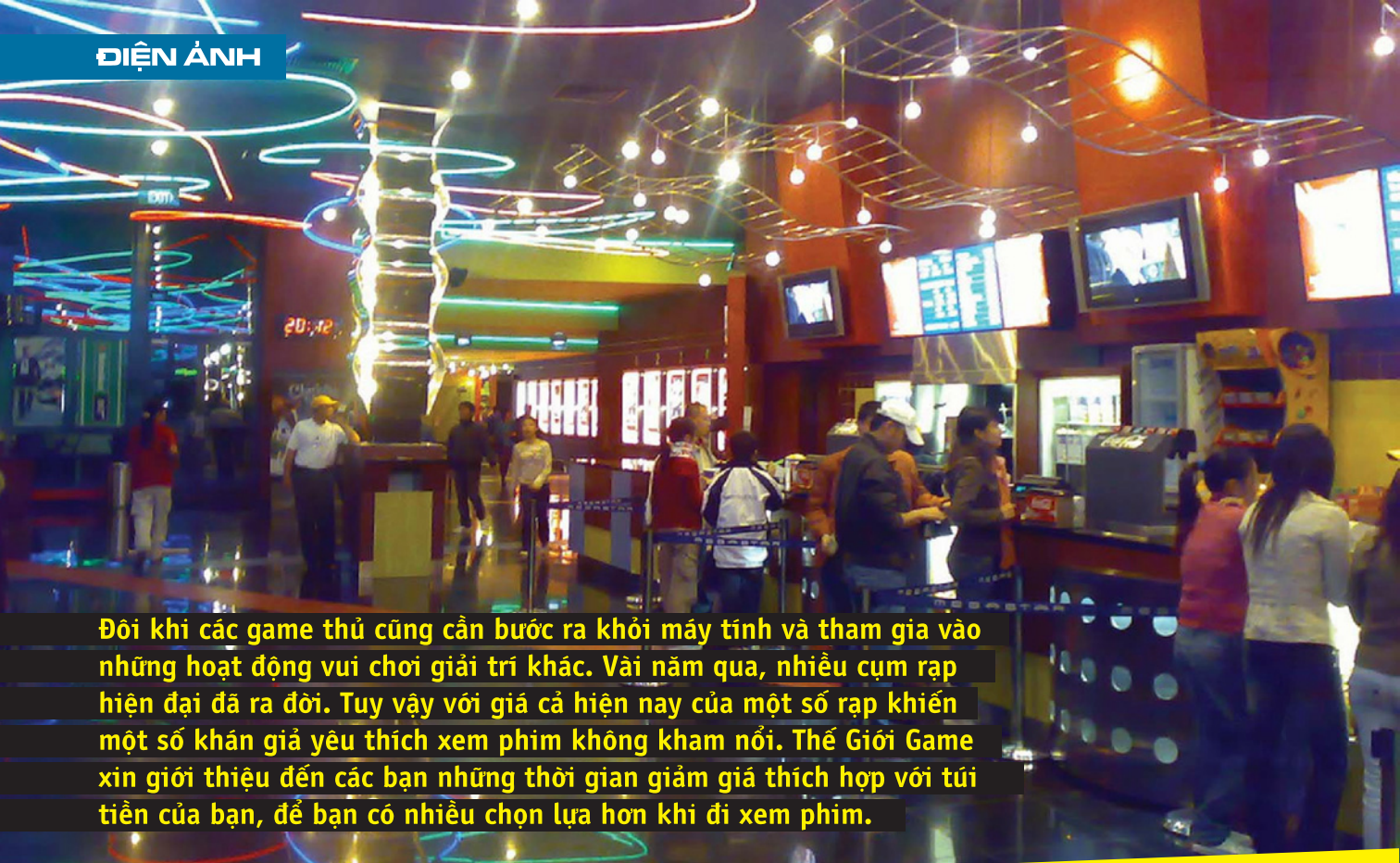
Đạo diễn: Joseph Kosinski
Diễn viên: Jeff Bridges, Garrett Hedlund, Bruce Boxleitner, Olivia Wilde, Michael Sheen

Tron Legacy là phần tiếp theo của bộ phim khoa học viễn tưởng Tron được ra mắt vào năm 1982 do Steven Lisberger đạo diễn. Tron được đánh giá là tác phẩm đã tạo nên kỷ nguyên mới cho nền điện ảnh thế giới, là tác phẩm điện ảnh đầu tiên đã sử dụng kỹ xảo CG kết hợp với người thật, trở thành một bộ phim khoa học viễn tưởng kinh điển. 28 năm sau, hãng Walt Disney tiếp tục truyền kỳ về Tron. Giờ đây đạo diễn Steven Lisberger lui về đóng vai trò sản xuất cho Tron Legacy 2, và chiếc ghế đạo diễn được Walt Disney vô cùng mạnh dạn giao cho một gương mặt mới toanh Joseph Kosinski. Tron Legacy cũng là bộ phim điện ảnh đầu tay của Joseph Kosinski, trước đó anh được biết nhiều đến với những dự án đồ họa vi tính cho truyền hình và điện ảnh. Việc giao một tác phẩm bom tấn được đầu tư với con số khổng lồ cho Joseph Kosinski được xem là một quyết định vô cùng táo bạo của hãng phim.

Nhưng với xuất thân là một kiến trúc sư, đó cũng là một thế mạnh khi Joseph Kosinski xây dựng Tron Legacy từ góc nhìn kiến trúc, khiến bộ phim sẽ có được những hình ảnh mới lạ và đẹp mắt hơn, thu hút được nhiều khán giả hơn. Ngôi sao Oscar Jeff Bridges quay trở lại với vai Kevin Flynn, Bruce Boxleitner cũng trở về với vai Alan Bradley, nhưng nhân vật chính lần này là Sam Flynn do Garrett Hedlund thủ vai, con trai của Kevin Flynn. Bao năm qua, Sam vẫn luôn đi tìm người cha bị mất tích một cách bí ẩn của mình, và khi một manh mối được hé lộ liên quan đến game trò chơi do Kevin sáng tạo ra, Sam quyết tâm dấn thân vào game trò chơi ấy và phát hiện ra cha mình đã bị giam cầm trong đó hơn 20 năm nay. Cùng với chiến binh dũng cảm Quorra, Sam và cha tìm cách thoát khỏi thế giới game đầy hiểm ác này.

**Dự kiến ra mắt: 24/12/2010**

**VÂN DƯƠNG**



**Đôi khi các game thủ cũng cần bước ra khỏi máy tính và tham gia vào những hoạt động vui chơi giải trí khác. Vài năm qua, nhiều cụm rạp hiện đại đã ra đời. Tuy vậy với giá cả hiện nay của một số rạp khiến một số khán giả yêu thích xem phim không kham nổi. Thế Giới Game xin giới thiệu đến các bạn những thời gian giảm giá thích hợp với túi tiền của bạn, để bạn có nhiều chọn lựa hơn khi đi xem phim.**

# CHỌN GIỜ XEM PHIM GIÁ RẺ

## HỆ THỐNG MEGASTAR CINEPLEX

- *Chương trình giảm giá đặc biệt:* Vào các suất chiếu buổi sáng trước12:00 từ Thứ Hai đến Thứ Năm (ngoại trừ vé 3D, vé phim bom tấn trong ngày cuối tuần của 2 tuần đầu tiên và vé xem phim trong ngày lễ lớn), bạn chỉ phải trả 60.000 đồng/vé cho rạp của Megastar tại TPHCM.

- *Chương trình ngày thứ Tư vui vẻ:* Trong ngày này các bạn xem phim tại Megastar với giá 60.000 đồng/vé, giá ưu đãi này tiết kiệm hơn cho bạn so với giá thường ngày (ngoại trừ vé 3D và vé phim trong ngày lễ lớn).

- *Chương trình giảm giá dành cho học sinh, sinh viên:* Trước 18:00 các ngày thứ Hai, thứ Ba, thứ Năm, chỉ cần trình thẻ học sinh, sinh viên tại quầy vé, là bạn có thể xem được các bộ phim mà bạn thích với giá chỉ 50.000 đồng/vé (không áp dụng cho vé 3D và vé phim trong ngày lễ lớn).

## CỤM RẠP GALAXY

- *Chương trình ngày thứ Ba vui vẻ:* Với giá chỉ 40.000 đồng/vé tại rạp Galaxy Nguyễn Du, Galaxy Nguyễn Trãi, và 35.000 đồng/vé tại rạp Galaxy Tân Bình, bạn sẽ có một ngày thứ Ba sảng khoái bên cạnh bạn bè và người thân. Đặc biệt tại rạp Galaxy Nguyễn Trãi, giá vé cho ngày thứ Tư chỉ còn 35.000 đồng/vé

- Cụm rạp Galaxy cũng có giá vé ưu đãi dành cho học sinh sinh viên, người cao tuổi, và thành viên thẻ Golden (ngoại trừ vé 3D và vé phim trong ngày lễ lớn). Trung bình giảm 10.000 đồng/vé so với giá thông thường.

## CỤM RẠP LOTTE

- Tại rạp Lotte Q.7, mỗi suất chiếu đầu tiên từ thứ Hai đến thứ Sáu giá vé chỉ có 40.000 đồng/vé (không áp dụng cho vé 3D và phòng chiếu Charlotte).

## RẠP BHD STAR

- *Chương trình ngày thứ Hai vui vẻ:* Trong ngày này bạn sẽ được xem phim với giá vé chỉ còn 40.000 đồng/vé

- *Chương trình Happy Hour:* Và mỗi ngày từ 11g30 – 13g30, với 30.000 đồng/vé bạn có thể tha hồ thưởng thức những bộ phim do công ty BHD phát hành.

## CỤM RẠP CINEBOX

- *Chương trình Happy Day:* Vào các suất trước 18g của thứ Ba và thứ Tư hàng tuần, giá vé chỉ còn 25.000 đồng/vé

- Thẻ học sinh sinh viên được giảm trung bình 5.000/vé so với giá vé thông thường.

**THANH VÂN**

Ultrasone thành lập năm 1991 ở Đức, chuyên làm tai nghe cho giới Pro : ca sĩ và kỹ sư thu thanh sau này mở rộng ra dòng tai nghe HFI và Zino để phục vụ người sành nghe âm nhạc.

**Tai nghe Ultrasone HFI-450** là loại tai nghe có 2 cốc truyền thống, úp khít vào tai. Vành lót bằng da mềm và mút. Thanh giằng để đeo trên đầu cũng được lót miếng đệm đàn hồi êm ái. Độ dài dây theo tiêu chuẩn nhà sản xuất là 3 mét nhưng với HFI450, độ dài đo được là 4 mét. Với độ dài dây như thế, người nghe có thể đi lại trong phòng của mình tương đối dễ dàng mà không phải gián đoạn việc nghe.

HFI-450 được áp dụng công nghệ bản quyền cuả Ultrasone-Germany là S-Logic Natural Surround và Safer Hearing **- Âm thanh vòm tự nhiên**

# ĐỘI ĐẦU, "NGHE CẢ PHÒNG THU"...

**TAI NGHE CAO CẤP ULTRASONE HFI-450 - "ĐỒ CHƠI ÂM THANH" HAY ĐẾN TỪ NƯỚC ĐỨC**

**S-Logic và an toàn khi nghe nhạc:** thiết kế này giúp người nghe cảm nhận âm nhạc sống động như thật và nghe lâu không mệt. Nó dẫn đường âm đi quanh đầu của thính giả bằng cách đặt loa lệch tâm để tín hiệu dội qua lại ở vành tai ngoài trước khi vào ống thính âm. Chính nhờ vậy mà áp lực âm trên màng nhĩ giảm tới 40%.

## KHẢO SÁT NGHE ULTRASONE HFI-450

Trong quá trình nghe thử, ngay từ lượt đầu, người viết nghe liên tục trong phòng làm việc chung từ 7h30 đến 11h30. Cảm nhận như sau: thoạt đầu đeo tai nghe vào thấy HFI 450 có vẻ nặng, hơi khó chịu, không như loại tai nghe phổ thông vốn rất nhẹ. Tuy nhiên, càng về

sau, cảm giác đeo tai nghe càng mất đi, và thay vào đó chỉ là sự nghe trọn vẹn. Nếu bạn buông tai nghe, tiếng phát ra từ nó đủ để ảnh hưởng đến đồng nghiệp trong phòng làm việc. Nhưng nếu bạn đeo tai nghe vào, âm không còn lọt ra ngoài như vậy nữa.

## NHẬN XÉT

Những cảm nhận như kiểu Thanh Lam đang đứng đó, trước mặt mình và thể hiện đầy truyền cảm "Khúc mưa" của Phú Quang và Đỗ Trung Quân hay "Dòng sông lơ đãng" của Việt Anh trong Album Thanh Lam Acoustic xuất bản năm 2009 bởi Tuấn Trinh Production khiến người nghe chỉ muốn đặt chế độ repeat cho đầu quay Hi-End của mình… là hoàn toàn có thật với HFI 450, mặc dù nó chỉ nằm trong dòng sản phẩm tai nghe phổ thông cuả Ultrasone. Người mê nghe nhạc cá nhân bằng tai nghe có thể tìm mua Ultrasone Pro serie hay Edition 8 hay hơn nhiều.

HFI450 nghe hay với mọi loại nhạc: với từng tiếng đàn chắc nịch mà không gắt, không hề chênh phô, nhạc phẩm có thể trôi ở tốc độ mà nó muốn, gầm thét hay nỉ non như nó cần và khoe đủ màu sắc như nó có. Nghe trực tiếp từ ổ cắm tai nghe của đầu phát, bạn có một bản nhạc rõ ràng, gọn gàng, dứt khoát, còn nghe qua ampli, sự rộng rãi, chi tiết, dày đặc của nó khiến bạn có thể "quên" các cặp loa "tiền nghìn" và tiếng rền của các âm bass qua HFI-450 có thể làm cả khối đầu thình giả rung chuyển. Vì thế, Ultrasone khuyến cáo nên nghe ở âm lượng trung bình.

Tai nghe Ultrasone HFI-450 chơi tuyệt vời với mọi loại đầu truyền thống như CD- Cassette- quay băng cối- DVD và với các nguồn phát hiện đại như điện thoại di động, máy tính, Ipad, MP3. Nó sẽ làm người nghe bất ngờ vì âm thanh chuẩn và nhạc tính mà nó đem lại... Dân Pro như ca nhạc sĩ, kỹ sư phòng thu, DJ và mọi người yêu nhạc chất lượng cao cũng như yêu sức khoẻ đôi tai… nên tìm hiểu và sử dụng tai nghe ULTRASONE.

**NHƯ DŨNG**

### THÔNG SỐ KỸ THUẬT

| |
|---|
| Dùng tại gia hay phòng thu |
| Công nghệ S-Logic™ Natural Surround Sound, Safer hearing |
| Dải tần đáp ứng (Frequency range) 20 Hz - 20 kHz |
| Trở kháng (Impedance) 32 Ohm |
| Cường độ âm thanh (Sound pressure level) 96 dB |
| Củ loa (Driver) 40 mm Mylar |
| Khối lượng (Weight) 265 g (without cord - kể cả dây và giắc) |
| Chiều dài dây (Straight cord) 3m. |
| Sử dụng lâu dài, sẵn có phụ tùng thay thế (Long-term availability of spare parts) |

### PHẦN MỀM

| |
|---|
| Carmen, Opera (MP3) |
| Thanh Lam Acoustic (CD) |
| The Golden Age (Ballet của Shostakovich với rất nhiều nhạc cụ độc tấu khác nhau, CD) |
| Piano Concerto 23, 26 của Mozart, Nhà xuất bản Teldec, Cassette. |
| John Williams plays Guitar Concertos của J.Rodrigo và Tedesco (của Columbia Masterworks - LP). |
| Một số bài hay nghe lẻ khác. |

### PHẦN CỨNG

| |
|---|
| Cắm giắc 3,3mm ở đầu dây vào MTXT Dell Vostro 1310; Cắm giắc 6,6 mm vặn chụp lên giắc 3,3 mm vào đầu quay CD Teac ZD-7000; D9ầu quay Cassette Tascam 112 mkII; amply Sansui α-907 khi nghe đĩa nhựa LP từ đầu quay đĩa nhựa Pioneer XL-1551. |
| **Liên hệ:** Audio Choice, 198A, Đường 3 tháng 2, Q.10, TP.HCM. Website: *www.ultrasone.com.* |

# FURUTECH GT40 USB DAC:

# "CẦU NỐI" QUÁ KHỨ ĐẾN TƯƠNG LAI

**ĐƯỢC COI LÀ CHUYÊN GIA HÀNG ĐẦU TRONG KỸ NGHỆ LÀM DÂY DẪN VÀ PHỤ KIỆN ÂM THANH CAO CẤP, NHƯNG HÃNG FURUTECH JAPAN VỪA LÀM THẾ GIỚI NGHE NHÌN NGẠC NHIÊN VỚI CHIẾC MÁY TIỄN KHUẾCH ĐẠI ĐA NĂNG ADL GT 40 USB DAC. CÁC BẠN TRẺ SẼ KHÔNG CÒN LO KHÔNG THỂ NGHE NHẠC SỐ TRÊN CÁC GIÀN AMPLI CỔ ĐIỂN.**

## GT40 : BÉ HẠT TIÊU VÀ ĐA NĂNG!

Furutech GT 40 USB DAC có kích thước nhỏ gọn như 1 hộp kẹo nhưng kiên cố như hàng quân đội vì toàn bộ vỏ máy, núm volume đều được làm bằng thép inox tinh xảo. Phía sau, tất cả giắc cắm mạ vàng xử lý theo quy trình Alpha. Kích cỡ tiền khuếch đại: Rộng 15cm x Sâu 11,1cm x Cao 5,7cm, nặng vỏn vẹn 785g.

Furutech GT40 USB DAC trước hết là một pream cổ điển với 1 ngõ vào line và 2 ngõ MM - MC để chơi nhạc từ mâm đĩa than. Vì thế, ta có thể kết nối vào bất kỳ cục công suất (poweramp) nào để thưởng thức, hay hơn các ampli "tiền nghìn".

Kế đến, nó là một pream hiện đại, có bộ giải mã USB DAC 24bit/96kHz giúp chủ nhân nghe nhạc tuyệt vời bằng USB hay bằng đồ chơi hi-tech như vi tính bàn, máy tính xách tay, iPad, iPhone thông qua 1 dây nối USB. Qua GT40, máy tính, đầu phát các tập tin 24bit/96kHz và ngay cả các tập tin âm thanh 16bit/44.1kHz đều nghe được hoàn hảo đầy nhạc tính, rõ ràng, mịn màng, chi tiết. GT40 phát huy rất cao khả năng biểu diễn nhạc khi phối hợp với dây Furutech Formula 2 USB.

Đặc biệt nhất là GT40 có khả năng thu âm để chuyển tất cả đĩa than của người mê nhạc vào ổ đĩa cứng máy tính bằng giải thuật USB Recording 24bit/96kHz. Vì thế người già nay không sợ bộ sưu tập đĩa than sẽ bị hư hỏng và người trẻ thì có cơ hội được nghe nhạc xưa bất hủ bằng kỹ thuật số.

Vẫn chưa hết, GT40 còn là một headphone ampli rất tuyệt và gọn để ta nghe nhạc một mình qua ngõ Headphone! Chúng tôi có nói tới trong bài test với Ultrasone Headphone HFI 450.

Còn điều gì mà GT40 không làm được? Một ông bạn già tâm hồn trẻ trung nói: "Chiếc hộp nhỏ bé này có thể là cầu nối các định dạng âm thanh của quá khứ, hiện tại và tương lai. Nghiên cứu và

cống hiến một sản phẩm âm thanh tuyệt vời như GT40 cho thị trường hi-end của Furutech thật đáng trân trọng".

## ĐỔI ĐỜI? QUÁ ĐƠN GIẢN!

Lần đầu cầm thiết bị trên tay, người nghe không thể không mang chút hoài nghi, nhất là những ai đã từng chơi audio analog, thường nghĩ analog là chuẩn âm thanh không thể thay thế. Tuy nhiên, cảm nhận đầu tiên khi nghe lại file nhạc đĩa than "vẫn nghe hàng ngày" qua GT 40 là tính chất analogue vừa nhẹ nhàng, vừa… sâu, sáng, sạch, sắc, chắc… vẫn còn đó! Khi đi vào những chi tiết như cao độ, trường độ, cường độ, âm sắc, ta càng thấy thiết bị GT40 không hề kém cỏi trong bất cứ khía cạnh và màu sắc âm thanh nào, nó không có sự lẫn lộn về chất âm của các loại giọng ca, nhạc cụ.

**Nhờ kỹ thuật USB DAC 24bit/96kHz cuả GT40, ta có thể nghe bằng công nghệ digital các loại đĩa than mà không phải hy sinh hay chịu thiệt, mất mát chất âm du dương analogue.**

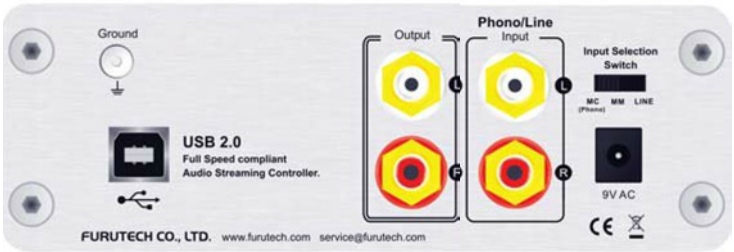
Hơn thế, khi nghe giao hưởng hay opera, bạn thấy rất rõ không gian lùi về phía sau, vị trí tuần tự của các lớp nhạc công, ca đoàn… Nhưng khi nghe nhạc nhẹ, đồng quê, bạn lại cảm nhận rõ ca sĩ đứng ngay trước mặt, phía trước đôi loa thùng! Đây là điều rất khó gặp ở những bộ dàn không sử dụng đầu phát analogue hay mâm đĩa than.

## FURUTECH USB CABLE FORMULA 2: KHÔNG CHỈ LÀ MỘT CỌNG CÁP!

Dân chơi audio đã quá quen thuộc với các bài tập "chữa cháy" bằng dây (dây nguồn, dây tín hiệu, dây loa) và khi mà "gạo đã thổi thành cơm", thiết bị "lỡ mua rồi mà chưa nghe được", chủ nhân chỉ còn trông chờ vào dây vì khả năng cải thiện của dây trong nhiều trường hợp rất khả quan. Thực nghiệm của người test cho thấy, khi chơi GT40 với USB Cable 2.0 phổ thông giá vài đô la Mỹ, bạn đủ hài lòng vì GT 40 trình diễn "đâu vào đấy". Nhưng khi đổi dây USB Cable thường sang USB Cable Formula 2, người test đã giật mình thật sự! Bạn phải thừa nhận ngay rằng sợi cáp này là một "thành phần quan trọng trong ban nhạc"! Nó khiến hệ thống của bạn nâng được bản nhạc MP3 bạn chơi bằng máy tính xách tay qua thiết bị USB DAC-GT40 lên ngang tầm với một bản CD chơi qua đầu CD hi-end!

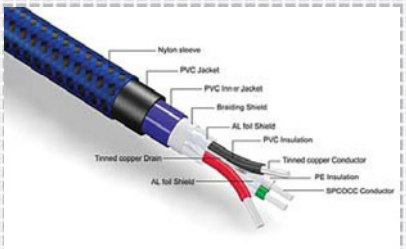
Furutech USB Cable Formula 2 được thiết kế rất tinh tế: Các sợi dẫn tín hiệu mạ bạc tinh khiết trên đồng Alpha, chống nhiễu bọc 3 lớp áo giáp, có lớp đệm chống chấn rung, giảm nhiễu và các đầu cắm mạ vàng 24K… Sợi dây này sẽ làm bạn ngạc nhiên về khả năng cải thiện chất âm. Nó là thứ có thể giúp bạn lên đời âm thanh trong nháy mắt.

**NHƯ DŨNG**




## THÔNG SỐ KỸ THUẬT

| |
|---|
| Sản phẩm của αΛDL - Alpha Design Labs *(www.adl-av.com)*, Furutech Co., Ltd. |
| Ngõ vào 3/ngõ ra 1 - chuẩn jack RCA (giắc cắm bông sen) |
| Ngõ vào và ra USB 1 |
| Độ phân giải khi chơi nhạc qua USB là 24 bit/96kHz |
| Thu thanh qua ngõ USB với độ phân giải 96kHz (max), tương thích 32kHz/44,1kHz/48kHz |
| Tần số đáp ứng : từ 20Hz - 20kHz (40Hz: +0,5dB; 15kHz: -0,5dB) |
| Tỷ số tín hiệu trên tiếng ồn – S/N = 90dB theo ngõ ra |
| Mức điện áp ở ngõ ra (Line Output Level): 1Vrms |
| Mức điện áp ở ngõ vào (có 3 ngõ vào): MC 0,5mV/MM 5mV/Line 1V |
| Công suất ra tai nghe: 80mW (32 ohm) max |
| Nguồn AC Adaptor: AC 9V 0,5A |
| Kích thước: 150 (rộng) x 111 (sâu) x 57 (cao) mm |
| Khối lượng: 785g. |




## PHẦN MỀM

| |
|---|
| Giao hưởng số 9 của Beethoven, Decca Record. Nhà Xuất bản London (CD) |
| Piano Concerto No19, 23 của Mozart (Pollini. Nhà Xuất bản Deustche Gramophon, CD) |
| Violin Concerto No1 của Bruch (Pinchas Zukerman. Nhà Xuất bản Sony, Cassette) |
| Messa h-moll của Bach (Nhà xuất bản Deustche Gramophon, Cassette) |
| Giao hưởng số 9 của Dvorak. Nhà Xuất bản Diamond Classics (LP) |
| Mozart Violin Concerto (Menuhin. Nhà Xuất bản Angel, LP) |
| Các bản MP3 demo nghe từ máy tính xách tay văn phòng. |

## PHẦN CỨNG

| |
|---|
| Loa: Control Monitor JBL 4312a; Tai nghe HFI450 của Ultrasone; Amply Sansui α-907; Đầu quay CD Teac ZD-7000; Đầu quay cassette Tascam 112 mkII; Đầu quay đĩa nhựa: Pioneer XL-1551, kim của Audio Technica. |
| Giá tham khảo Furutech GT40 = ~9 triệu đồng (450 đô la Mỹ) và dây Furutech USB Cable Formula 2 = ~900.000 đồng (45 USD)/0,6m. |
| Liên hệ: Audio Choice, 198A đường 3 tháng 2, Q.10, TP.HCM; Điện thoại 38.651.868. Website *www.amthanhvang.com*. |

# TICKET TO RIDE
## CHIẾC VÉ NHIỆM MÀU

Trong tác phẩm lừng danh thế giới đã nhiều lần được chuyển thể thành phim và kịch "80 ngày vòng quanh thế giới" của nhà văn Jules Verne, nhà quý tộc Phileas Fox đã thắng được 20.000 bảng Anh nhờ một vụ cá cược đi vòng quanh thế giới. Theo tinh thần phiêu lưu thú vị đó, hãng Days of Wonder đã phát triển trò chơi Ticket to Ride với bối cảnh là một hội những người thích du lịch trên khắp Châu Âu, Châu Mỹ đã tổ chức cuộc thi hàng năm với giải thưởng trị giá lên đến một triệu dollars. Cuộc thi là một cuộc đua giữa những người tham gia xem ai là người có thể hoàn thành được nhiều tuyến đường du lịch bằng tàu hỏa nhất với khu vực thi là nước Mỹ, hoặc cả khu vực Châu Âu rộng lớn.

Trong vai những người tham gia vào cuộc đua lạ đời nhưng hấp dẫn này, bạn sẽ có cơ hội phiêu lưu khắp nước Mỹ, hoặc trải nghiệm qua hết các thành phố nổi tiếng, các thủ đô tráng lệ, những danh lam thắng cảnh trên khắp Châu Âu. Trò chơi mang tính giải trí cao và đơn giản dễ hiểu - chỉ tốn 5 phút để hiểu được luật chơi, là một trong những trò chơi gia đình được yêu chuộng nhất trên khắp thế giới với hàng chục giải thưởng cờ bàn (Board Games) đã được đề cử và trao tặng.

Trò chơi có mục đích rất đơn giản: trở thành người chiến thắng cuộc đua bằng cách giành được nhiều điểm nhất. Điểm trong trò chơi có thể giành được bằng 2 cách: điểm có được ngay lập tức từ những tuyến đường đã đi qua, và điểm có được nhờ hoàn thành những tuyến du lịch giữa hai thành phố hoặc địa danh được yêu cầu. Người chơi phải biết kết hợp khéo léo giữa tranh giành những tuyến đường xe lửa chủ chốt và bí mật hoàn thành những mục tiêu mình đã có, đồng thời kiếm thêm những mục tiêu mới. Chỉ như vậy người chơi mới có thể trở thành người chiến thắng cuộc đua âm thầm nhưng vô cùng căng thẳng này.

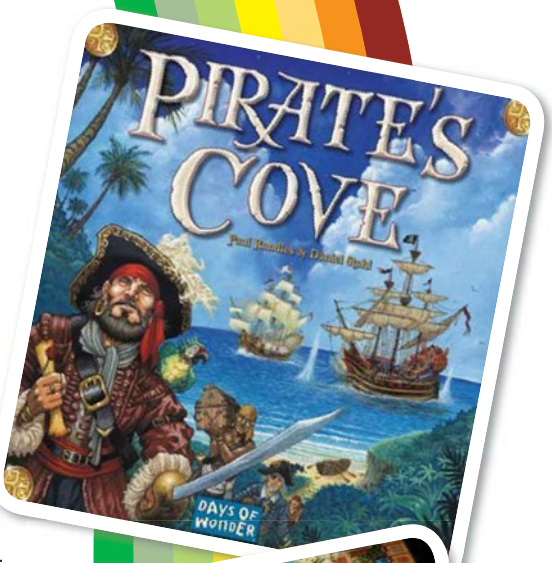
Bàn chơi là bản đồ của khu vực diễn ra cuộc thi. Với phiên bản Ticket to Ride – America các bạn sẽ chơi trên bản đồ nước Mỹ và hàng chục thành phố của nó, với phiên bản Ticket to Ride – Europe người chơi sẽ tranh tài trên khắp bản đồ Châu Âu và các thủ đô của các nước trên đó. Người chơi sẽ chu du bằng xe lửa, từ thành phố này sang thành phố khác, nối liền thành một hành trình mình đã đi qua. Để đi được từ nơi này sang nơi khác, người chơi phải mua đủ số vé cần thiết và loại vé cần thiết. Chẳng hạn như muốn đi từ Paris sang Pamplona người chơi phải kiếm được 4 chiếc vé xe lửa màu xanh dương hoặc màu xanh lá cây. Trên bàn chơi luôn luôn có 5 vé được bày bán cho tất cả người chơi cùng thấy, các vé còn lại là bí mật và người chơi chỉ biết được đó là vé gì khi họ liều lĩnh mua thử. Người chơi sẽ phải tính toán tranh nhau mua vé, lựa chọn tuyến đường, phân tích hướng đi của người chơi khác dựa vào cách họ mua vé, giành nhau đi trước những tuyến đường trọng điểm, ..v.v.. Trò chơi là một sự cân bằng giữa tính toán chiến thuật cho mình và xem xét tình hình đối phương. Mỗi lượt sẽ được lựa chọn một trong ba hành động: mua vé, dùng số vé đã có để thực hiện một hành trình từ thành phố này sang thành phố khác, hoặc đi kiếm mục tiêu du lịch bí mật để kiếm thêm điểm.

Một lưu ý cuối đối với người mới chơi: mục tiêu bí mật chính là đầu mối cần chú ý để chiến thắng trò chơi, nhưng nó cũng có thể trở thành con dao hai lưỡi và làm cho người chơi bị mất điểm nếu không thực hiện được mục tiêu đã chọn. Một người chơi biết cách chọn lựa mục tiêu thích hợp và thực hiện thành công những mục tiêu đó sẽ là người khả năng chiến thắng cao.

Trò chơi đơn giản nhưng không thiếu tính trí tuệ, không phân biệt lứa tuổi. Ticket to Ride thích hợp cho 2-5 người chơi và mỗi ván chơi có thể kéo dài từ 30 phút đến 1 tiếng.

**ANH KHOA**

# PIRATE'S COVE
# VỊNH HẢI TẶC



Đánh vào tâm lý của những người say mê phiêu lưu mạo hiểm, hãng Days of Wonder đã cho ra mắt trò chơi Pirate's Cove – Vịnh hải tặc. Trò chơi Pirate's Cove đưa người chơi vào thế giới của những cuộc hải hành, những chiến tích hào hùng trên biển và những huyền thoại bất tử xoay quanh những chàng thủy thủ, những thuyền trưởng tên tuổi lừng danh. Cả trò chơi là một cuộc phiêu lưu lớn của những đội hải tặc khác nhau do người chơi điều khiển trên con đường tìm kiếm công danh và chiến tích cũng như kho báu cho mình.

Pirate's Cove – Vịnh hải tặc là một khu vực bí mật và nguy hiểm, nơi mà chỉ những hải tặc hùng mạnh nhất và những đội thuyền hải quân dũng mãnh thiện chiến nhất mới đủ dũng cảm tiến vào. Người chơi sẽ phiêu lưu và chiến đấu trên khắp các hòn đảo, các vùng biển của Vịnh hải tặc trong suốt một năm, tìm kiếm những kho báu giá trị, tuyển mộ thủy thủ, nâng cấp chiến hạm và dùng sức mạnh cũng như lòng dũng cảm của mình để đánh bại các đối thủ khác và trở thành "Vua hải tặc" huyền thoại.

Bắt đầu bước chân vào vịnh, người chơi sẽ được cấp cho một chiếc chiến hạm với chỉ số thấp nhất và một ít tiền để bắt đầu trang bị nâng cấp lên cho chiến hạm mình. Mỗi chiến hạm sẽ có 4 chỉ số cơ bản.

• Buồm: thể hiện tốc độ của con tàu. Buồm càng nhiều thì tàu có tốc độ càng nhanh và sẽ được ưu tiên bắn trước trong những trận hải chiến.

• Thủy thủ: để sử dụng những khẩu đại pháo trên tàu nhằm tăng sức chiến đấu cho chiến hạm.

• Đại pháo: khi thủy thủ sử dụng sẽ tăng thêm sức chiến đấu cho chiến hạm.

• Khoang tàu: dùng để chứa kho báu và hàng hóa của cải.

Khả năng chiến đấu của chiến hạm phụ thuộc vào số lượng thủy thủ và đại pháo của chiến hạm. Một chiến hạm có 4 đội thủy thủ và 3 chiếc đại pháo sẽ có sức chiến đấu là 3 vì còn 1 đội thủy thủ không có pháo để dùng. Tương tự một chiến hạm có 3 đội thủy thủ và 4 khẩu đại pháo cũng sẽ chỉ có sức chiến đấu là 3 vì có 1 khẩu đại pháo không ai sử dụng.

Mỗi vòng chơi các khu vực trong vịnh sẽ thay đổi, cho biết tình hình hiện tại của từng khu vực có thể xảy ra, có những "con mồi" tiềm năng hay những trang thiết bị gì để hỗ trợ cho chiến hạm của từng người. Một vòng chơi thể hiện cho 1 tháng, và sau 12 vòng chơi trò chơi sẽ kết thúc với chiến thắng thuộc về người chơi nào đã tạo được danh tiếng lớn nhất bằng những cách như truy tìm kho báu, chôn giấu của cải, đánh bại các hải tặc khác, ..v..v..

Trong mỗi vòng chơi người chơi sẽ bí mật lựa chọn khu vực mình muốn đến trong vòng này và đưa ra cùng lúc. Sau đó các chiến hạm sẽ căng buồm lên đường đến khu vực mình muốn đến và chiến đấu với nhau nếu có nhiều chiến hạm cùng đến một địa điểm. Trong một rừng không thể có hai cọp, các chiến hạm của những đội hải tặc khác nhau sẽ nổ ra những trận hải chiến đến khi chỉ còn một chiến hạm chiến thắng, những chiếc khác hoặc đã bỏ trốn hoặc bị đánh bại. Khi đó người chiến thắng có thể thu thập tài sản tại khu vực này để chất đầy lên các khoang thuyền của mình cùng niềm vinh quang chiến thắng. Mỗi khu vực còn có những công xưởng hay quán rượu, .v.v. có thể dùng để tăng sức mạnh cho các đội hải tặc bằng những cách như nâng cấp vũ khí, mua thêm đại pháo, cải tiến buồm, mở rộng khoang tàu, tuyển mộ thêm thủy thủ, ..v..v..

Bên cạnh việc tranh chấp giữa với nhau, người chơi cũng đôi lúc phải cùng nhau hợp tác để chống lại những kẻ thù chung, những mối nguy hiểm đe dọa Vịnh hải tặc này. Đó chính là những tên hải tặc hay những đoàn tàu thiện chiến của Hải quân. Trò chơi mang đến cho người chơi đầy đủ những cảm giác hào hùng của một cuộc đời hải tặc và những giây phút vui nhộn giải trí nhẹ nhàng.

**ĐĂNG VÂN**

**LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF LIGHT**

| PHÁT HÀNH | | CẤU HÌNH | |
|---|---|---|---|
| Square Enix | | | TỐI THIỂU |
| PHÁT TRIỂN | | CPU | P4 3,0GHz |
| Crystal Dynamics | | RAM | 1 GB |
| THỂ LOẠI | | VGA | NVIDIA 6800GT/ATI 1300XT |
| Hành động / Phiêu lưu | | | |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 28/10/2010 | | |
| ESRB (TUỔI) | Teen | OS | XP / Vista / 7 |

"Thương hiệu" Tomb Raider từ lâu đã quá quen thuộc với game giới, cùng những bộ phim cùng tên luôn xuất hiện đều đặn mỗi năm, thì có lẽ đây là cái tên khá thành công ở cả hai thể loại game và điện ảnh. Phần tiếp theo và những phần sau sẽ tách biệt hẳn với lối chơi, thiết kế so với các phiên bản trước nên Square Enix không dùng thương hiệu Tomb Raider nữa mà thay vào đó là Lara Croft: Lara Croft and the Guardian of Light (TGoL).

Phiên bản này mang một chút hơi hướm giống phiên bản khá thành công gần đây Underworld. Trò chơi có góc nhìn từ trên xuống. Thông thường các góc quay hoạt động khá hiệu quả, tự xoay đến vị trí thích hợp, chỉ có vài trường hợp góc quay gần như bị khoá gây khó khăn không đáng có cho người chơi, mà nếu nhà sản xuất cho phép chỉnh camera thì đôi khi bạn sẽ giải quyết vài tình huống nhanh hơn bình thường.

Khi tham gia phần chơi đơn, bạn sẽ điều khiển nàng Lara, còn khi chơi cùng bạn bè thì trò chơi có hỗ trợ thêm tay cầm, đồng nghĩa với việc người còn lại sẽ điều khiển nhân vật thứ hai. Người bạn đồng hành với nữ bá tước lần này là Totec, chiến binh Maya cổ đại có nhiệm vụ canh giữ cổ vật Mirror Of Smoke. Anh chàng này vô tình bị đánh thức khi các tên trộm đánh cắp báu vật, đồng thời làm hồi sinh linh hồn của Xolotl, kẻ muốn dùng sức mạnh của Mirror Of Smoke đem màn đêm bao phủ vĩnh viễn tới tương lai của loài người.

Khung cảnh chính của trò chơi diễn ra trên những tàn tích thành phố cổ nằm sâu trong rừng nhiệt đới Trung Mỹ. Những công trình tiêu biểu cho các nền văn hóa tiền Colombo này là các kim tự tháp được xây dựng từ xa xưa, thể hiện qua nét cổ kính đặc trưng, tiêu biểu như quần thể kim tự tháp tại Chichen Itza (Mexico). Phải công nhận phần đồ họa do trò chơi mang lại khá nhiều ấn tượng, dù mang phong cách hoạt họa với những nét vẽ tay nhưng độ chi tiết rất tốt, đáng tiếc trò chơi không cung cấp hỗ trợ nhìn cận cảnh nên bạn chỉ có thể chiêm ngưỡng chúng ở khoảng cách giới hạn. Giờ đây bạn sẽ cảm nhận được nét cổ kính của các tòa thành cổ, sự lay động của các thảm thực vật khi bạn đi ngang qua chúng hay sự rung động của một vũng nước khi bước chân bạn chạm phải v.v hết sức thú vị. Các công trình kiến trúc xây dựng trong trò chơi rất độc đáo, ngoài vẻ uy nghi, đồ sộ chúng còn thể hiện tính mỹ thuật rất cao, bạn dễ dàng nhận thấy những hoa văn chạm khắc tinh xảo trên bất kì cây cột hay công trình chính nào gặp phải trong trò chơi. Hiệu ứng cháy nổ mặc dù không thể nói là hoàn hảo, tuy nhiên nó vẫn hoàn thành tốt vai trò của mình, các đám lửa vẫn mang đến cảm giác nóng bỏng cần có. Những vụ nổ được miêu tả khá chân thật, đối với những vụ nổ lớn chúng có thể thổi bay hay hất tung mọi thứ xung quanh lên cao, để rồi những mảnh vỡ rơi xuống vương vãi khắp nơi.

Hai nhân vật trong trò chơi có vũ khí độc đáo và kỹ năng để vận động riêng biệt. Thật đáng tiếc nếu bạn không có điều kiện kết hợp kĩ năng của hai nhân vật cùng lúc, khi bạn chỉ điều khiển Lara thì Totec sẽ giao cây thương thần cho Lara (cây thương có khả năng tự trở về khi đã được phóng đi nhưng chỉ giới hạn sử dụng ba cây thương cùng lúc). Khi ấy Lara buộc phải làm công việc của cả hai người, dù bạn vẫn có thể hoàn thành tốt trò chơi mà không có Totec, tuy nhiên nếu có cơ hội bạn nên trải nghiệm việc giải quyết vấn đề bằng cách kết hợp khả năng của cả hai. Nếu Lara vẫn trung thành với hình tượng cặp súng lục có đạn vô hạn thì bây giờ trợ giúp cho cô còn có một sợi dây thừng dùng để đu qua các hố sâu, cuốn lấy Totec và kéo anh ta lên các vách đá.

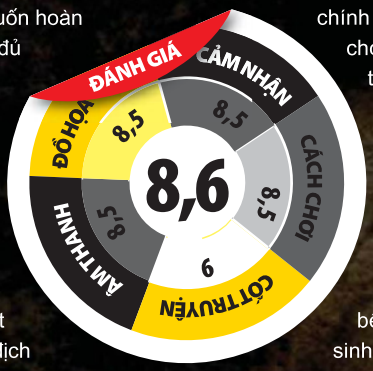
Còn Totec lại có sức mạnh của một chiến binh được trang bị chiếc khiên và ngọn giáo. Chiếc khiên ngoài khả năng phòng thủ hiệu quả còn có thể giúp Lara lên được những chỗ quá cao mà cô không thể trèo lên được (Totec dùng khiêng nâng Lara lên). Những ngọn giáo ngoài chức năng làm vũ khí thì chúng cũng khá sắc nhọn để có thể ghim vào tường tạo

điểm tựa vượt qua vật cản. Ngoài ra, mỗi nhân vật còn sử dụng được hầu hết các loại vũ khí được trang bị trong trò chơi như: shotgun, assault rifle, súng phun lửa v.v. Tuy nhiên bạn chỉ có thể mang tối đa 4 loại vũ khí, nếu muốn thay đổi trang bị của nhân vật thì trò chơi cho phép tinh chỉnh ngay lập tức một cách đơn giản. Mặt khác, trò chơi cũng mang đến một số vật dụng nhằm tăng khả năng cho nhân vật, bạn sẽ thu nhặt chúng trên hành trình, thông thường để lấy được những vật này bạn phải vượt qua được khá nhiều cơ quan và cạm bẫy.

Xét về khía cạnh hành động, hai nhân vật của chúng ta khá linh hoạt, chỉ với một nút bấm thì nàng Lara hay anh chàng Totec đã có thể lộn người tránh cạm bẫy, đòn tấn công kẻ địch. Bạn cũng

thấy được sức mạnh cơ bắp của cả hai khi họ phải đẩy những khối cơ quan to lớn, di dời chúng đến những địa điểm được yêu cầu. Totec còn có thể dùng chiếc khiên để yểm trợ cho Lara tránh những đón tấn công nguy hiểm của kẻ địch trong khi cô đang loay hoay tìm cách kích hoạt các cơ quan. Trò chơi còn cho phép bạn sử dụng chất nổ không giới hạn trong chiến đấu, mở đường, hay phá hủy.

Khi nhắc đến tựa trò chơi có tên nàng Lara, điều khiến người chơi liên tưởng đến đầu tiên chính là những câu đố vốn đã quá quen thuộc với series này. Phiên bản lần này cũng không ngoại lệ, tuy nhiên những khó khăn đã giảm bớt phần nào, các câu đố tìm đường không còn hóc búa như trước. Dù vậy, chúng vẫn rất ấn tượng với việc phá hủy hay tìm cách vượt qua những cơ quan khổng lồ để tìm lối đi, nâng cấp, thu nhặt vật phẩm. Có lẽ do nhà sản xuất muốn hướng đến nhiều đối tượng khách hàng hơn trước, khi một số người chơi than phiền về việc tìm đường trong trò chơi mang tính thử thách cao cho những người mới bắt đầu. Trò chơi được phát triển theo lối phi tuyến tính nên ngoài cốt truyện chính bạn còn có thể tham gia các nhiệm vụ phụ để tăng điểm thưởng hoặc tìm ra các gói nâng cấp vũ khí. Do đó, trò chơi cũng mang lại giá trị chơi lại cao khi bạn muốn hoàn thành trò chơi với đầy đủ nhiệm vụ phụ.




Có hai nâng cấp mà bạn cần quan tâm nhất đó là thanh máu và khả năng mang đạn dược, khi được nâng cấp kịp thời chúng sẽ giúp ích cho bạn rất nhiều vì khả năng kẻ địch trong trò chơi sẽ càng tăng ở các màn sau. Dù vẫn có những túi đạn, cứu thương, điểm hồi máu rải rác khắp màn chơi nhưng nhà sản xuất đã tính toán rất khéo léo khối lượng sử dụng của người chơi. Điểm thiếu sót lớn nhất trong các phiên bản trước là những màn đấu trùm hoành tráng rất ít hoặc thậm chí là không có. Phiên bản mới này tuy đã xuất hiện một vài con trùm, dù rất ấn tượng nhưng chúng vẫn chưa đáp ứng được mong mỏi của người chơi khi việc xuất hiện còn khá khiêm tốn. Phần âm thanh góp phần điểm xuyết giúp trò chơi thêm hoàn hảo, bạn có thể nghe thấy tiếng bước chân của hai nhân vật trên nền đá. Không khí trong trò chơi luôn rạo rực với những bản nhạc mang giai điệu như những khúc anh hùng ca, cổ vũ thêm cho các pha hành động đẹp mắt. Những đoạn phim cắt cảnh với nhiều đoạn hội thoại được thực hiện công phu giúp bạn hiểu hơn về cốt truyện và tính cách nhân vật. Tất cả những điều đó minh chứng cho sự đầu tư công phu mà nhà sản xuất tạo ra với mong muốn làm hài lòng những game thủ khó tính nhất.

Bên cạnh phần chơi đơn, trò chơi còn có phần chơi mạng để bạn thi thố tài năng với bạn bè. Để xác định chính xác thứ hạng của người chơi, khi bạn hạ bất kỳ đối thủ nào thì một điểm số màu xanh hoặc đỏ sẽ xuất hiện tùy theo mức độ thiệt hại mà bạn gây ra cho đối thủ. Nếu như một trong hai nhân vật bị hết máu, thì nhân vật còn lại sẽ xuất bên cạnh bạn mình để hồi sinh, nhưng điểm số sẽ bị trừ đi một lượng đáng kể. Các đồ vật quý trong trò chơi cũng có hạn nên việc chiếm giữ các đồ vật này cũng sẽ mang lại ít nhiều lợi ích cho bản thân bạn. Sau mỗi màn chơi, điểm số sẽ được cập nhật trên bảng xếp hạng và vì thế, sẽ có nhiều cuộc cạnh tranh về điểm số trên hệ thống cộng đồng của game.

Sau thành công của phiên bản Underworld, có thể nói TGoL thể hiện sự cố gắng rất nhiều của nhà sản xuất khi mong muốn mang lại sự đổi mới. Trải qua 14 màn chơi trong thời gian khá ngắn, phải công nhận trò chơi để lại không ít nuối tiếc trong lòng người hâm mộ. Những trường đoạn Lara cùng bạn đồng hành Totec vượt qua những thử thách trong trò chơi mang lại không ít phấn khích, hy vọng trò chơi sẽ tiếp tục phát triển ở những phiên bản sau. Và nàng bá tước Lara Croft vẫn chiếm một vị trí quan trọng trong lòng giới mộ điệu.

**QUỲNH ANH**

**UU:**
- Cốt truyện hay.
- Âm thanh tốt và đồ họa đẹp.
- Lối chơi phối hợp thú vị.
- AI tốt.
- Nhiệm vụ phụ hấp dẫn.

**KHUYẾT:**
- Thời gian chơi ngắn.

# CẦU TRƯỜNG SÔI ĐỘNG

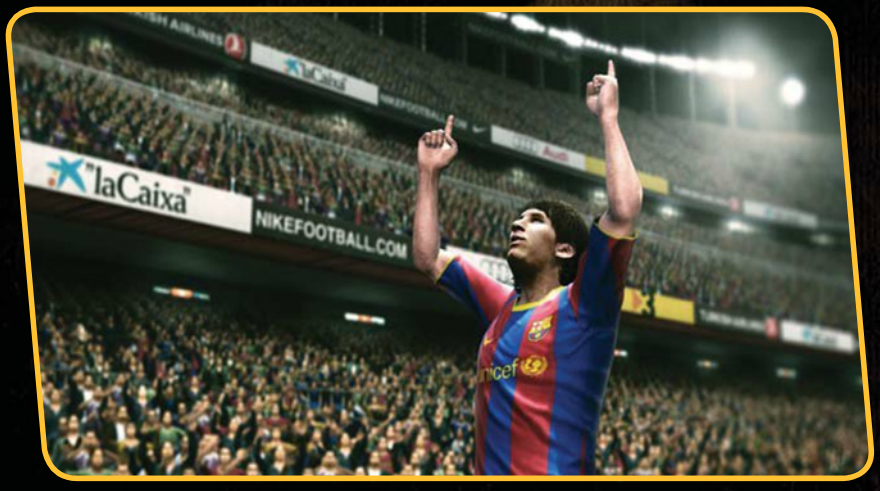
**Đối với đợt ra quân lần này Konami đã có những quyết định thận trọng hơn trong việc thay đổi phong cách cũng như nội dung của Pro Evolution Soccer phiên bản 2011.**

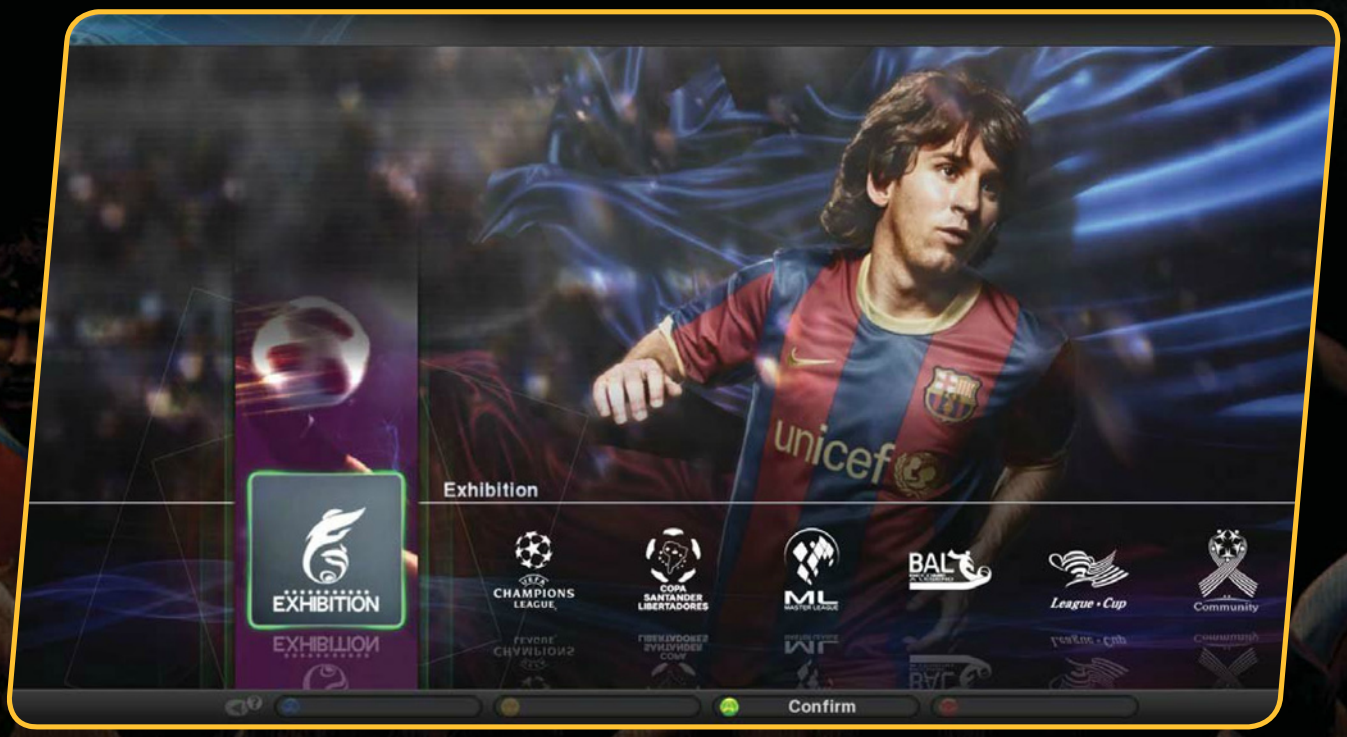
Vài năm trở lại đây, loạt game Pro Evolution Soccer (PES) của Konami liên tục mắc kẹt trong lối mòn với lối chơi tri trệ và tính năng không theo kịp sự biến hóa phong phú của đối thủ FIFA do EA sản xuất. May mắn thay Konami đã kịp thức tỉnh, quan tâm nghiêm túc đến những thiếu sót đó và làm rất nhiều việc để cải tiến, gia tăng sự đa dạng trong lối chơi cho đứa con tinh thần của mình. Kết quả là PES 2011 xuất xưởng với nhịp độ chậm rãi nhưng chắc chắn hơn, vẫn duy trì được lối chơi lả lướt và tăng cường hiệu ứng đồ họa vốn là thế mạnh của dòng game này.

## Chậm mà chắc

Không khó để các fan gạo cội nhận ra ngay sự thay đổi về cách chơi của PES 11. Cơ chế điều khiển đã được tinh chỉnh lại khá nhiều, giờ đây bạn phải xác định hướng bóng kỹ lưỡng hơn đi đôi với việc sử dụng hiệu quả thanh sức mạnh hiển thị trên đầu cầu thủ. Ở phiên bản trước, bạn chỉ việc nhấn nút thì hệ thống sẽ tự động quyết định đích đến của đường chuyền. Giờ đây bạn phải tự mình xác định hướng và lực tác động lên trái bóng khi thực hiện cú chuyền. Thay đổi nho nhỏ này chắc chắn sẽ làm nhiều người khó chịu về các đường chuyền thiếu chính xác vào lúc khởi đầu trò chơi, nhưng một khi đã quen bạn có thể kết hợp nhiều phong cách chuyền khác nhau đồng thời cải thiện khả năng kiểm soát bóng của mình. Chính vì những tác nhân đó nên nhịp game sẽ diễn ra chậm hơn một chút, do bạn cần phải cân nhắc nhiều thứ trước khi quyết định thực hiện bất kì động tác gì. Nghe có vẻ phi lý vì một game đá banh thường có tiết tấu nhanh nhưng đối với PES 11, người có kĩ thuật giữ và chuyền bóng tốt sẽ dễ dàng kiểm soát nhịp điệu của trận đấu hơn những ai quá phụ thuộc vào sự trợ giúp của máy.

| PRO EVOLUTION SOCCER 2011 | | | |
|---|---|---|---|
| PHÁT HÀNH | | CẤU HÌNH | |
| Konami | | | TỐI THIỂU |
| PHÁT TRIỂN | | CPU | P4 2,4GHz |
| Winning Eleven Productions | | RAM | 1 GB |
| THỂ LOẠI | | VGA | 128 MB hỗ trợ Pixel Shader 3.0 |
| Thể Thao | | | |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 19/10/2010 | | |
| ESRB (TUỔI) | Everyone | OS | XP / Vista / 7 |






Cải tiến này của hệ thống điều khiển cũng khiến cho diễn hoạt của cầu thủ uyển chuyển và thực tế hơn trước. Tác động vật lý đặc tả sự va chạm giữa các cầu thủ khi tranh bóng trở nên chân thực hơn. Chẳng hạn nếu bóng đang ở trên không, các cầu thủ sẽ phải xô đẩy nhau nhằm giành vị trí đứng thuận lợi để đón bóng hoặc thực hiện các pha đánh đầu hiểm hóc. Khuyết điểm của hệ thống vật lý này là trò chơi sẽ trở nên khắt khe hơn rất nhiều với hành vi chơi thô bạo hay phạm lỗi, bạn chỉ cần đẩy nhẹ (hoàn toàn hợp lệ) tiền đạo đối phương thì lắm trường hợp hắn ta sẽ ngã người rất đẹp mắt và kiếm được một quả phạt tự do ở vị trí hoàn hảo mặc cho bạn ngồi trọn mắt trước màn hình với cơn giận tràn ngập lồng ngực. Tuy nhiên bên cạnh đó người chơi sẽ không thể "ăn gian" bằng hàng loạt tiểu xảo trước khi thực hiện đá phạt được nữa, giúp trận đấu diễn ra công bằng và mang tinh thần fair-play hơn.

## Đẩy mạnh online và hệ thống phần thưởng

PES11 vẫn chứa tất cả các chế độ chơi giống phiên bản trước nhưng có thêm thắt vào nhiều chi tiết nhỏ. Cúp UEFA đã quay trở lại trong game năm nay và đi kèm sự xuất hiện của giải đấu South America Copra Libertadores do Konami đã đạt được thỏa thuận bản quyền với liên đoàn bóng đá Nam Mỹ. Hai chế độ chơi Become a Legend, nơi bạn tạo ra một cầu thủ vô danh rồi giúp anh ta hoàn thành đỉnh cao sự nghiệp và Master League, nơi bạn có thể đảm nhận vai trò của một huấn luyện viên đội bóng cũng sẽ tái ngộ người chơi trong phiên bản này. Ngoài ra, bạn còn có thể tranh siêu cup UEFA hoặc giải UEFA Eropa nếu đội bóng của bạn đủ điều kiện để tham gia. Master League sẽ cung cấp thông tin từ bao quát đến chi tiết về việc chuyển nhượng cầu thủ, các tùy chọn về chiến thuật, tình trạng tập luyện của đội bóng. Tuy nhiên nhìn chung các chế độ này không thay đổi nhiều so với năm ngoái.

Nổi bật nhất trong sự đổi mới của PES 11 chính là hệ thống Online Master League. Nó cho phép bạn tranh tài với nhiều người khác trên mạng, nếu chiến thắng bạn có thể sử dụng tiền thưởng thu được để mua về nhiều cầu thủ tài năng hơn cho câu lạc bộ. Để lượng thu nhập cao hơn, bạn nên rèn luyện đội bóng và đưa họ đi du đấu tại các giải vô địch tầm cỡ lớn thay vì chú tâm vào những trận đấu riêng lẻ, điều này sẽ có lợi hơn cho bạn về sau. Bên cạnh đó, phân chia hợp lý tỉ lệ tiền vé của sân vận động cũng mang về một khoản không nhỏ để bạn trang trải các chi phí khác. Thị trường chuyển nhượng cầu thủ cũng được cài đặt rất tốt, giá trị các cầu thủ thay đổi liên tục dựa theo nhu cầu của các câu lạc bộ. Trước hàng tá chữ số nhảy múa liên tục, người chơi sẽ tránh được nhiều rắc rối do hệ thống menu của game trợ giúp việc thông báo cho bạn biết cầu thủ nào nên mua, hay cầu thủ nào bị định giá quá cao so với giá trị thực. Sự tiện dụng và cơ chế hỗ trợ người chơi những đặc tính quản lý cao cấp khiến Online Master League trở thành một trong những ưu điểm nổi trội nhất của PES11.

Người chơi còn có dịp khám phá cả một kho phần thưởng có thể mở khóa được. Trong quá trình chơi, mỗi khi bạn chiến thắng một trận đấu, game sẽ tưởng thưởng cho bạn một lượng điểm và bạn có thể dùng chúng để mở khóa các hình nền đẹp lung linh, các đoạn nhạc game "huyền thoại" từng làm bao người say đắm trong các siêu phẩm như Frogger hay Contra, biển quảng cáo trên hàng rào sân vận động, đội bóng cùng các cầu thủ mới. PES11 cũng cung cấp một công cụ biên tập cho phép bạn thay đổi mọi ngóc ngách của sân vận động, từ các mẫu cỏ hay ánh sáng đèn chiếu cho đến chỗ ngồi và tay vịn, nhưng hơi thất vọng khi bạn không thể chia sẻ thành quả của mình trên mạng Internet. Hãy cố gắng đạt được nhiều chiến thắng để mở khóa những phần quà hấp dẫn mà Konami đã ưu ái dành tặng cho fan của seri PES.

Một điều đáng buồn khi PES 11 vẫn còn tồn đọng những khuyết điểm "kinh niên" của dòng game này. Đó chính là sự hạn chế, lạc hậu về thông tin của các đội bóng và cầu thủ được phép sử dụng trong game. Danh sách những đội bóng tham dự các giải vô địch lớn trong năm 2010 vẫn chưa được Konami cập nhật đầy đủ. Điều này có thể giải quyết tạm thời bằng

cách tải về các gói cập nhật trên mạng nhưng sẽ làm không ít người khó chịu. Trí thông minh của máy khá tệ, phản ứng chậm khi đón các đường chuyền và thường xuyên để mất bóng một cách vớ vẩn. Nếu tăng lên độ khó cao nhất thì một anh hậu vệ có chỉ số tầm thường vẫn dư sức lấn áp và lấy bóng dễ dàng từ chân các danh thủ nổi tiếng như Rooney, Messi. Người chơi sẽ phải trải qua một loại thao tác thừa thải với hệ thống menu rườm rà mới có thể có được một trận đấu mạng yên ổn. Đây là những bất tiện tiêu biểu thường xuyên xảy ra trong quá trình chơi, mong rằng Konami sẽ khắc phục tận gốc trong các phiên bản sắp tới để mọi người có được những trận đấu hấp dẫn và trọn vẹn hơn.

## Hình chất lượng, âm lạc điệu

PES 2010 từng rất tự hào về việc nó là game bóng đá miêu tả chính xác chân dung cầu thủ nhất, nhưng sự cải tiến đồ họa tổng thể trong năm nay còn tiến bộ hơn nhiều. Mô hình sân vận động, áo quần cầu thủ hay lực lượng cổ động viên đều không có gì đáng phàn nàn. Bên cạnh việc miêu tả thực hơn nữa gương mặt cầu thủ, các thông báo cùng chỉ số hiện ra trên màn hình cũng được hiển thị chính xác hơn, thanh sức mạnh được đặt trên đầu cầu thủ rất tiện để quan sát. Góc quay mặc định cũng đã được chuyển về dạng màn hình rộng, đặt gần hơn so với mặt sân, cho phép người chơi quan sát các động tác cầu thủ một cách rõ ràng. Giao diện tương tác người dùng thân thiện, người chơi chỉ cần kéo và thả các cầu thủ ngoài sân cỏ cho vào trong trình đơn để thực hiện việc trao đổi người dễ dàng. Thao tác gán các động tác "flict" cho tay cầm đã trực quan hơn nhờ hệ thống trình đơn rõ ràng và phân cấp hợp lý (trừ phần cấu hình phòng chơi online), nhờ đó người chơi sẽ thoải mái hơn trong việc thể hiện kỹ thuật cá nhân điêu luyện của mình trước đối thủ.

Âm thanh trong PES11 chỉ ở mức tương đối khi nhạc nền và các hiệu ứng âm chưa đủ sức làm toát lên khi thế sôi động của sân cỏ. Khâu lồng tiếng có sự chuyển đổi nhỏ, Jim Beglin đã thay cho Mark Lawrenson trong vị trí chuyên viên phân tích. Ông truyền tải cho người chơi một cái nhìn sâu sắc hơn về trận đấu và rất nhiệt tình trong công việc bình luận, nhưng xét chung bình luận viên vẫn còn là một điểm yếu của seri PES.

## Tốt nhưng chưa đủ

Tóm lại PES 11 vẫn mang đến nhiều ấn tượng tốt đẹp và được đông đảo người chơi đón nhận khá nhiệt tình. Nhiều lỗi ở phiên bản trước đã được sửa chữa, hàng loạt tính năng thú vị được thêm thắt đúng như người chơi mong muốn, chất lượng hình ảnh chuyên nghiệp hơn. Lối chơi có chiều sâu hơn nhờ cơ chế chuyền bóng và diễn hoạt trung thực của các cầu thủ. Công bằng mà nói thì PES 11 vẫn chưa thể so găng cùng FIFA nếu xét về khía cạnh đồ họa và hỗ trợ trực tuyến, tuy nhiên với những gì đã thể hiện, PES11 đã đánh dấu sự trở lại đầy tiềm năng và nếu có một chiến thuật hợp lý, Konami hứa hẹn sẽ giành lại được vị trí của họ trong cuộc đua tranh giành thị phần game bóng đá với EA.

**TUẤN KIỆT**

### ƯU

- Đồ họa khá tốt, hiệu ứng menu ấn tượng
- Nhiều chế độ chơi mới thú vị như Online Master League
- Độ chân thực của lối chơi vẫn gây được ấn tượng khá tốt
- Kho phần thưởng phong phú
- Phạm vi tùy biến các đặc tính trong game rộng.

### KHUYẾT

- Phần chia sẻ nội dung trực tuyến giữa người chơi còn hạn chế
- Nhạc nền ít, khâu bình luận thiếu sôi nổi
- Thông tin các đội bóng vẫn chưa được cập nhật đầy đủ
- Tổng thể lối chơi có phần tụt hậu so với phiên bản 2010
- Còn nhiều lỗi vụn vặt không đáng có.

# NBA 2K11



EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB

## NBA 2K11

| PHÁT TRIỂN | |
|---|---|
| Crave Games | |
| **PHÁT HÀNH** | |
| Crave Entertainment | |
| **THỂ LOẠI** | |
| Thể thao | |
| **NGÀY PHÁT HÀNH** | 19/09/2010 |
| **TUỔI (ESRB)** | Teen |

**CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ**

- CPU: P4 3GHz Dual Core
- RAM 512MB (XP) / 1GB (Vista / Win 7)
- HDD 10,5GB
- VGA 512MB 7900GT (Hỗ trợ Shader 3.0)
- OS: Windows XP/ Vista/7

**Nhắc đến bộ môn bóng rổ người ta thường liên tưởng đến hình ảnh những anh chàng cao to, người đầy mồ hôi với đồng phục thi đấu là những chiếc "áo ba lỗ" và chiếc quần đùi rộng thùng thình. Những khán đài dày đặc người hâm mộ, những đội cổ động với vũ đạo đẹp mắt, khoẻ khoắn. Chính vì thế, "đến hẹn lại lên" tựa trò chơi NBA 2K11 của hãng 2K Sport vẫn đều đặn xuất hiện và luôn được sự ủng hộ nhiệt tình của các fan hâm mộ.**

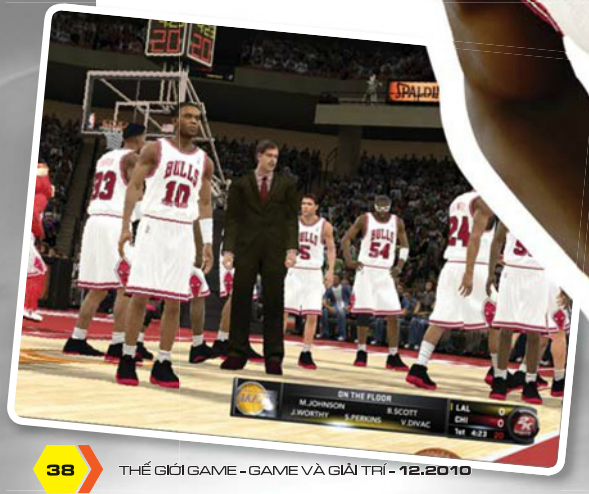
## M.J TRỞ LẠI

MICHAEL 23 JORDAN

## NHẬP VAI NGƯỜI BAY MICHAEL JORDAN

Điều đặc biệt ở phiên bản lần này là sự trở lại của huyền thoại bóng rổ một thời Michael Jordan. Việc này chứng tỏ dù Jordan không còn thi đấu nữa nhưng ấn tượng về số áo 23 của đội Chicago Bull trong lòng người hâm mộ vẫn không hề phai nhạt. Chính vì Jordan là nhân vật tâm điểm của phiên bản lần này nên trò chơi dành hẳn phần chơi The Jordan Challenge, tái hiện lại cho người chơi 10 trận đấu đáng nhớ nhất trong suốt sự nghiệp lẫy lừng của ông hoàng bóng rổ Michael Jordan. Nếu muốn tìm hiểu về ai thì cách tốt nhất là bạn phải sắm vai người đó để hiểu được công việc và đời sống của họ. Dĩ nhiên, ngoài đời việc này gần như không tưởng nhưng trong thế giới game thì lại quá dễ dàng. Bạn sẽ vào vai Jordan để cùng anh lần lượt đến với những thử thách trong 10 trận đấu được coi những trận cầu đỉnh trong suốt sự nghiệp của Jordan nói riêng và môn bóng rổ nói chung.

Một vài trận quá nổi tiếng được nhiều người biết đến như: "The Arrival" ghi được 63 điểm trong hiệp 2 với Boston năm 1986, trận "The Flu game" Jordan ghi 38 điểm khi ra sân trong tình trạng sức khỏe không đảm bảo (bác sỹ xác định anh không thể thi đấu) vẫn ném được quả 3 điểm kết thúc trận… Điều đặc biệt là các chi tiết trong những trận đấu này đều được chăm chút rất kỹ lưỡng, bạn sẽ không khỏi bất ngờ nếu kiểm chứng lại danh sách cầu thủ. Vì đa phần chúng được thu thập rất tốt từ những tài liệu thật nên không có gì ngạc nhiên khi bạn thấy lại những gương mặt cũ từng tham gia thi đấu trong khuôn khổ NBA. Khi bạn hoàn thành được các nhiệm vụ trò chơi đề ra bạn sẽ có được phần thưởng là những đôi giày Air Jordan (tổng cộng có 25 đôi) và mục chơi mới MJ: Creating a Legend (giống phần My Player nhưng thay vì tạo một nhân vật mới, thì tại mục này bạn sẽ có cơ hội sử dụng Micheal Jordan để tự mình gây dựng sự nghiệp).



## CUỘC CHƠI HÀO HỨNG

Còn với phần chơi My Player bạn sẽ tạo riêng một nhân vật theo sở thích với độ chi tiết rất tốt với vô vàn chỉ số như: quốc tịch, tuổi, tay chơi bóng thuận…Và tại sao bạn lại không tạo cho mình một nhân vật mang quốc tịch Việt Nam với mong ước ngày nào đó chúng ta cũng có một vận động viên bóng rổ có khả năng tham dự vào giải NBA danh giá? Khi đã tạo một nhân vật vừa ý, bước tiếp theo bạn phải tham gia phần hướng dẫn trước giải (NBA Draft Combine) do trò chơi cung cấp, để có thể nắm cách điều khiển nhân vật. Phần hướng dẫn được chia làm ba phần chính: Drills (nhiều bài tập luyện làm quen với bóng), Scrimmage (một trận đấu tập), Shootaround (luyện tập ném rổ). Nếu bạn tích luỹ được số điểm đủ để lọt vào top 60, bạn mới được chơi cho một đội ở NBA thông qua Draft. Còn nếu không, bạn sẽ bị mắc kẹt ở giải NBA D-League và phải chờ cơ hội. Phần chơi này đã được đưa thêm những hình ảnh làm tăng tính chân

thật ngoài đời như khi chơi tốt, bạn sẽ nhận được những lời đề nghị của các đội bóng, nhà tài trợ… Việc bạn hoàn thành xuất sắc khóa huấn luyện, cũng khiến bạn có thể thi đấu chẳng khác mấy so với một huyền thoại với những kỹ năng như: bắt bóng bật bảng, úp rổ điệu nghệ, ném bóng ghi 3 điểm…

Khi có thể thực hiện thuần thục, các động tác thường mang lại cho người chơi một cảm giác khó tả vì âm thanh được trò chơi miêu tả rất chân thực. Với quả banh được đưa vào rổ bởi động tác ném thông thường khi bóng vào rổ âm thanh rất khác so với một cú Slam Dunk mạnh mẽ. Những tiếng reo hò từ khán đài, lời góp ý, chỉ trích từ huấn luyện viên… tất cả đều góp phần tăng "độ nóng" cho những trận đấu vốn đã hết sức căng thẳng. Đương nhiên không thể không nhắc đến giọng bình luận viên rất tốt tuy nhiên trò chơi vẫn sử dụng nhiều câu có trong các bản trước và một số lỗi nhỏ như ném vào thì bảo ném trượt hoặc ngược lại. Dù sao đây cũng không thể coi là lỗi lầm lớn vì ngay cả trong một trận đấu thật ngoài đời đôi khi bình luận viên vẫn lầm lẫn như vậy.

## CHỚ XEM THƯỜNG ĐỐI THỦ

A.I của máy đã được cải thiện rất nhiều qua từng phiên bản, đừng bao giờ coi thường đồng đội hay đối thủ máy. Đó là lời khuyên rất hữu ích trong 2K11. Nếu bạn lười tập luyện ở phần hướng dẫn thì hậu quả mang lại thường rất lớn. Ngay cả trong đội hình đội nhà, mong bắt kịp với những đồng đội máy vì họ thi đấu hết sức hiệu quả và thông minh. Chỉ cần chạy chỗ, chọn vị trí hợp lý, bóng sẽ được chuyển đến tay bạn tức thì, với những cơ hội trao tận tay như vậy mà bạn thường xuyên bỏ qua thì đồng đội sẽ mất đi sự tin tưởng vào bạn. Dẫn đến bạn nhận được ít đường chuyền hơn và cuối cùng là lạc lõng giữa nhịp thi đấu của toàn đội. Với đối thủ máy lại càng tệ hơn nữa, vì chúng sẽ dễ dàng bỏ rơi bạn bởi 1-2 đường chuyền chớp nhoáng, rồi đưa bóng vào rổ trong con mắt bất lực của bạn. Để đối phó trình độ AI cao, không có cách nào khác hơn ngoài việc dùng chiến thuật, chọn vị trí hợp lý,… Trong khâu phòng thủ, nếu thấy đối phương dắt bóng phản công thì bạn phải đoán hướng tấn công để kết hợp với đồng đội kèm người sao cho hợp lý. Công việc truy cản đối phương giờ đây bao gồm rất nhiều công đoạn, thể hiện bằng những hành động rất thật từ phía nhân vật của bạn. Chúng bao gồm những động tác cơ bản nhất như: vồ, gạt, bóng… cho đến những động tác phức tạp hơn như: tì đè, cản người không bóng… Nếu áp dụng đúng phương pháp cho từng trường hợp, bạn sẽ dễ dàng ngăn chặn được các cuộn phản công của đối thủ máy ngay từ khi còn "trong trứng nước".

Phần tấn công có chút phức tạp hơn vì tùy theo lối chơi của đối phương mà bạn mới có thể đề ra sơ đồ chiến thuật hợp lý. Tuy nhiên, vẫn có hai lối chơi cơ bản luôn có thể áp dụng tốt trong mỗi trận đấu. Chiến thuật đầu tiên, yêu cầu bạn cần sự hỗ trợ khá tốt từ đồng đội để có thể dâng lên cao qua sân đối phương. Đồng thời nhả bóng trở lại ngay lập tức nếu bị bao vây hay lúc đang bí đường tấn công, sau đó vượt qua cầu thủ truy cản để tiếp cận rổ hay kết thúc bằng một cú ném tầm xa. Chiến thuật thứ hai bắt buộc bạn phải tiếp cận rổ (nếu tiếp cận được rổ thì xác suất ghi bàn rất cao), bằng cách dùng kĩ thuật cá nhân thu hút đối phương sau đó sẽ chuyền cho đồng đội khác ở vị trí trống trải hay tự mình dứt điểm nếu thuận lợi.

Về phần đồ họa ở các phiên bản trước vốn cũng đã làm rất tốt nên 2K11 chỉ có nhiệm vụ giúp nó hoàn thiện hơn mà thôi. Các cầu thủ trông khá thật với bắp tay đầy cơ bắp chắc nịch, chỉ có phần đáng tiếc là khuôn mặt ít thể hiện cảm xúc nên đôi khi nhìn có chút vô hồn. Những chiếc áo đấu tương đối lả lướt chứ không dính chặt vào người cầu thủ, bạn vẫn có thể cảm giác được sự lay động của chiếc áo mỗi khi các cầu thủ vận động trên sân. Động tác di chuyển của các cầu thủ rất uyển chuyển, thậm chí có thể nghe rõ tiếng "rít" do ma sát giữa giày với sàn đấu.

### ƯU

- Cốt tuyện được đầu tư tốt
- Lối chơi hấp dẫn
- Nhiều lựa chọn xây dựng nhân vật
- AI của đối thủ máy cao
- Diễn tả được sức nóng của trận đấu
- Bạn có khả năng tự xây dựng một huyền thoại mới.

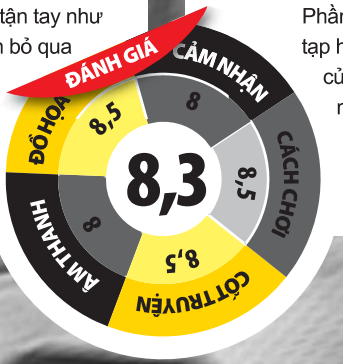
### KHUYẾT

- Khuôn mặt cầu thủ đôi khi nhìn vô hồn
- Mắc vài lỗi khâu bình luận.

## ĐÁNG CHƠI

NBA 2K11 có thể coi là một thành công nữa của hãng 2K Sport về đề tải bóng rổ. Một môn thể thao thiên về sức mạnh kết hợp với sự khéo léo và tinh thần đồng đội. Ngoài ra, bóng rổ còn giúp chúng ta có phản xạ nhanh nhạy, giúp phát triển tầm vóc, đặc biệt là chiều cao. Trò chơi mang đến những trải nghiệm rất mới mà đôi khi ngay cả chơi bóng rổ ngoài đời thực cũng chưa chắc có được. Chính vì thế mà NBA 2K11 rất xứng đáng có mặt trong những tựa game thể thao đáng giá của năm.

**CHÍ HÀO**



TÊN GAME: DOCTOR WHO THE ADVENTURE GAMES : BLOOD OF THE CYBERMEN
PHÁT HÀNH: BBC
NGÀY PHÁT HÀNH: 26/6/2010
HỆ MÁY: PC
THỂ LOẠI: Phiêu Lưu
PHÁT TRIỂN: Sumo Digital
ESRB (TUỔI): T (Teen)

DOCTOR WHO
THE ADVENTURE GAMES

# DOCTOR WHO THE ADVENTURE GAMES BLOOD OF THE CYBERMEN

# CÔNG NGHỆ NGƯỜI MÁY

**Một bất ngờ lớn đã đến khi kênh truyền hình hàng đầu nước Anh BBC sẽ lần đầu tham gia vào thị trường game vốn đã rất sôi động bằng trò chơi phiêu lưu Doctor Who: The Adventure Games: Blood of the Cybermen. Đây sẽ là chương thứ hai trong bốn cuộc phiêu lưu của Doctor Who - nhân vật trong loạt phim khoa học viễn tưởng cùng tên do đài truyền hình BBC sản xuất.**




Cốt truyện của game giống của phim, người chơi sẽ vào vai Doctor Who, một bác sĩ sở hữu cỗ máy thời gian TARDIS. Trong phần này, game play đã được cải tiến đáng kể về chất lượng, cốt truyện phong phú hơn và người chơi được tương tác nhiều hơn. Một ngày nọ, khi tín hiệu báo có người gặp nạn hiện ra trên TARDIS, vị bác sĩ cùng người đồng nghiệp nữ Amy tiến hành điều tra tại miền Cực Bắc lạnh lẽo có rất nhiều Cyberslaves – là những người bình thường đã bị nhiễm độc và biến đổi thành những người vô cảm, nửa người nửa máy không có cảm xúc. Và họ cũng nhanh chóng khám phá ra chất độc đang được đưa sâu vào lòng đất với ý đồ đen tối nhằm biến đổi cả nhân loại thành những Cybermen.

Tại đây cuộc phiêu lưu của bạn sẽ bắt đầu với những tình tiết trở nên gay cấn, kịch tính hơn để chạy đua với thời gian nhằm tìm ra cách giải độc cho nhân loại. Bạn sẽ phải khám phá những căn hầm nằm sâu hơn dưới mặt đất để tìm hiểu sự thật đằng sau sự hỗn loạn và những người máy này có thể tồn tại và sinh sống như thế nào? Câu chuyện lần này sẽ có thêm hai nhân vật mới là Chisholm, một công nhân lúc nào cũng sợ hãi, mang tâm lí hoang tưởng và vị giáo sư Meadows là chủ của dự án biến người thành những người máy. Câu chuyện trở nên lý thú hơn khi bạn khám phá ra một hang động băng tuyết là nơi ẩn náu của những Cyberslaves với một không gian rộng lớn cùng những hình ảnh sinh động của họ, bộc lộ nhiều cảm xúc như buồn vui, sợ hãi, hoặc luôn tìm cách chạy trốn. Kho chứa đồ của bạn vẫn giống như phiên bản đầu là khá ít khoảng trống, bạn và Amy phải tìm kiếm các đồ vật, dụng cụ, nhảy qua những tảng băng, điều khiển những máy xây dựng, đẩy những khối đá, kéo đòn bẩy và tương tác với nhiều thứ khác để hoàn thành nhiệm vụ. Có rất nhiều đường hầm, những nơi trú ngụ ẩn trong lòng đất đang đợi bạn khám phá, bầu không khí trở nên chật chội và ngột ngạt hơn khi phải lần mò trong những đường hầm mà có thể tại một góc nào đó có một Cyberslave đang đợi bạn!

Cũng giống như các game phiêu lưu khác, trong khi chơi bạn phải giải quyết những game nhỏ để đạt được yêu cầu đề ra và ngày càng đòi hỏi sự khéo léo lẫn trí thông minh, óc phán đoán của bạn. Các trò chơi nhỏ sẽ giúp bạn thêm phần thú vị và tăng thêm sự phong phú cho game.

Đồ họa của game được thiết kế đẹp, các phông nền thật hơn với màu sắc tươi sáng dịu dàng của sự vật dưới ánh mặt trời hay khung cảnh tối tăm u ám của màn đêm, ngọn lửa bập bùng phản chiếu ánh sáng vàng vọt yếu ớt lên cảnh vật, tuyết trắng xóa đang bao phủ khắp nơi dưới bầu trời u ám xám xịt. Chuyển động của các nhân vật 3D tuy chưa mềm mại, uyển chuyển nhưng cách hoạt động trong game thật hơn và có phần vui nhộn kết hợp với âm thanh của môi trường xung quanh, đối thoại của các nhân vật được lồng tiếng một cách kỹ lưỡng, khá đầy đủ. Tuy nhiên, yếu tố môi trường chưa được đầu tư đúng mức nên các cảnh vật không được chi tiết, trông nhàm chán, nhạt nhẽo, các phòng làm việc với đồ vật sơ sài chủ yếu là các kệ và các dụng cụ khoa học tương tự nhau. Giao diện cùng hệ thống trợ giúp của game cũng giúp bạn khá nhiều khi chơi do được thiết kế chi tiết, rõ ràng với các chỉ dẫn ngắn gọn nhưng đầy đủ, dễ hiểu. Các góc nhìn trong game cũng tạo được sức thuyết phục, giúp người chơi dễ dàng khám phá nội dung của game.

Chắc chắn những fan hâm mộ game phiêu lưu mạo hiểm sẽ không bỏ qua cuộc phiêu lưu đầy thử thách này để cùng vị bác sĩ và Amy tiến hành giải cứu thế giới khỏi những âm mưu đen tối.

**SU SU**

**ƯU**

- Âm thanh và nhạc nền khá.
- Câu chuyện mới lạ hấp dẫn.

**KHUYẾT**

- Đồ họa có vẻ lỗi thời.
- Còn một số lỗi làm bạn phải thoát và vào lại game mới đi tiếp được.

TÊN GAME: WRC: FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 2010
THỂ LOẠI: Đua xe
PHÁT HÀNH: Black Bean Games
PHÁT TRIỂN: Milestone
NGÀY PHÁT HÀNH: 8/10/2010
ESRB (TUỔI): T (Teen)
HỆ MÁY: PC

# WRC WORLD RALLY CHAMPIONSHIP
# ĐUA XE ĐƯỜNG TRƯỜNG 2010

Hằng năm khi giải đua xe Rally trên thế giới được tổ chức thì trong thế giới điện tử, cuộc đua cũng không kém phần quyết liệt. Bạn sẽ được cưỡi trên những "chiến mã" mới nhất cùng công nghệ tiên tiến của nền công nghiệp xe hơi. Ngoài ra, hình thức của những chiếc xe được chăm chút và sơn phết đẹp mắt. Khung cảnh toàn mùa giải đều được thể hiện qua những cánh rừng xanh mát hay những ngọn đồi quanh co đầy đất đá hoặc băng mình qua những dòng suối nhỏ làm nước văng tung tóe khắp nơi trong tiếng hò reo của người hâm mộ.

## NHỮNG NẺO ĐƯỜNG THI ĐẤU

Như những game đua xe khác, WRC: FIA World Rally Championship 2010 (WRC) cung cấp chế độ chơi đơn và chơi mạng với nhiều cách chơi khác nhau, trong phần chơi đơn bạn sẽ tham gia cuộc đua bằng cách xây dựng nhóm cho riêng bạn gồm các kỹ thuật viên, người quản lý tài chính, đồng đội cùng đua, bạn sẽ bước vào con đường chuyên nghiệp từ bậc thang thấp nhất của giải đấu, từ từ qua từng chặng đua bạn sẽ có những hợp đồng tài trợ lớn hơn cùng đội ngũ nhân viên hàng đầu trên thế giới để cùng bạn chinh phục thử thách.

Khi tham gia vào các giải đua Thế giới, bạn sẽ được du lịch qua nhiều nơi trên thế giới từ những vùng núi đầy tuyết ở Thụy Điển đến vùng sa mạc nóng bỏng của Trung Đông, thử tài lái xe của bạn qua những điều kiện thời tiết khác nhau cùng nhiều loại đường đua khác nhau, yếu tố thời tiết cũng sẽ ảnh hưởng đến kết quả thi đấu của bạn nếu không có chiến thuật hợp lý, chẳng hạn như nếu trời mưa đường trơn thì bạn phải chọn loại lốp xe đi đường trơn, lựa chọn loại xe thích hợp… nhưng yếu tố cuối cùng vẫn là sự khéo léo, nhanh nhẹn và chính xác của bạn trên đường đua. Các loại xe đua khá đa dạng với nhiều hãng khác nhau như Ford, Subaru, Peugeot, Mitsubishi, Honda, Renault, Citroen… Mỗi loại đều có những điểm mạnh và điểm yếu riêng nên bạn phải tinh chỉnh sao cho phù hợp với sở trường của mình đồng thời lựa chọn người đồng đội hướng dẫn đường đi chính xác để vượt qua những chặng đua khó. Trong khi chơi bạn sẽ mở khóa ra nhiều nhà tài trợ độc quyền để có thể lựa chọn cho đội mình, càng về sau bạn sẽ có được những nhà tài trợ hào phóng giúp bạn có thể trang trải tốt hơn cho việc đầu tư xe cộ, chuyên viên lành nghề.

Các tuyến đường của giải vô địch thế giới WRC đầy những nguy hiểm với nhiều thử thách khác nhau, đây là một trải nghiệm thực sự khắc nghiệt ngay cả đối với các tay đua chuyên nghiệp thật sự. Bạn sẽ phải xử lý bùn, tuyết, sỏi, đá, nhựa đường, mưa ... và cố gắng đạt được kết quả tốt nhất trên bất kỳ loại bề mặt và trong bất kỳ loại điều kiện thời tiết. Để giúp làm quen dễ dàng hơn thì bạn có thể thực

**ƯU**

» Âm thanh, đồ họa thể hiện khá.

» Đ ờng đua đ ợc mô phỏng giống thực tế.

**KHUYẾT**

» Cảnh nền còn kém sinh động.

hành trong chế độ học viện để tìm hiểu thêm về WRC. Đây là một khóa học thực sự sẽ cho phép bạn tự làm quen với các phương tiện và thể hiện phong cách lái xe của bạn một cách sinh động và trực quan. Hơn nữa, đối với mỗi cấp độ hoàn thành, bạn sẽ được thưởng trong chế độ chơi chuyên nghiệp. Bạn sẽ phải đối mặt với một loạt các công đoạn xử lý trên các bề mặt khác nhau. Thách thức sẽ được tiếp tục dưới dạng giới hạn về thời gian ứng với từng giai đoạn đua khác nhau. Bạn có thể xem các chỉ dẫn hiển thị về quá trình đua, cách bo cua lý tưởng và những nơi để tăng tốc và hoặc dùng phanh. Một khi bạn vượt qua giai đoạn cuối cùng của khóa học bạn có thể tham gia phần cao cấp hơn nơi bạn sẽ được học kỹ thuật tiên tiến về lái xe giống như những nhà vô địch thực sự.

## NHỮNG VÒNG ĐUA KHẮC NGHIỆT

WRC FIA World Rally Championship sẽ đưa bạn vào 78 vòng đua khác nhau qua nhiều nước như Đức, Pháp, Tây Ban Nha, Mexico, Jordan, Thổ Nhĩ Kỳ, Nhật Bản… trong số 13 giai đoạn của World Rally Championship. Bạn có thể phải đối mặt với những thách thức của 18 loại xe khác nhau từ 10 nhà sản xuất ô tô danh tiếng hàng đầu thế giới. Hệ thống hư hại của xe cũng được mô phỏng khá tốt và ảnh hưởng đến thứ hạng của bạn, vì vậy hãy cố gắng đừng làm hư hỏng xe quá nặng nếu không bạn sẽ phải rời bỏ cuộc đua sớm. Những nơi có thể hư hỏng trên xe gồm : động cơ, hệ thống phanh, bánh xe, tay lái, hộp số, hệ thống làm mát, hộp điện, bộ ly hợp và thân xe. Một chiếc xe bị hư hỏng sẽ phải kéo ra khỏi đường đua, trên màn hình sửa chữa, mỗi khu vực sẽ hiển thị một thanh hiển thị trạng thái của nó, tùy thuộc vào mức độ hư hại mà thời gian sửa chữa cần thiết sẽ khác nhau và bạn sẽ chỉ có một giờ để sửa chữa. Nếu quá thời gian qui định, bạn sẽ bị trừ điểm ở chặng đua tiếp theo. Trước mỗi chặng đua bạn có thể tùy ý hiệu chỉnh "chiến mã" của mình sao cho phù hợp với địa hình đua để đạt kết quả cao nhất, bạn có thể chỉnh bộ ly hợp giúp bạn tăng tốc hoặc vượt qua những chướng ngại vật dễ dàng, chỉnh độ cao của xe giúp xe ổn định và bám đường hơn, điều chỉnh hệ thống phanh, lựa chọn lốp xe …

Phần đồ họa thể hiện khá tốt các mẫu xe hơi tham gia cuộc thi với khói bụi mù mịt, ánh nắng mặt trời chói chang chiếu xuống cảnh vật xung quanh… kết hợp với hiệu ứng vật lý khá tốt. Tuy nhiên, phần ngoại cảnh chưa được thể hiện chi tiết và sinh động. Giao diện của game đơn giản với đồng hồ tốc độ, hình biểu thị mức độ hư hại của xe và vị trí hiện tại trên đoạn đường đua.

Phần âm thanh cũng đã làm tốt nhiệm vụ của mình khi thể hiện đầy đủ, rõ ràng tiếng động cơ gầm rú khi tăng tốc lao vun vút trên đường, tiếng nhắc nhở của đồng đội, tiếng reo hò của người xem, tiếng động của môi trường xung quanh cùng các vụ va chạm, đổ vỡ một cách chi tiết,... kết hợp nhạc nền sôi động mỗi khi đua sẽ tăng thêm cảm giác phấn khích cho bạn để đạt đến bục vinh quanh cao nhất.

**SU ĐỒNG**

# COOKING DASH 3
## THRILLS AND SPILLS
## TRỔ TÀI BẾP NÚC

| COOKING DASH 3 THRILLS AND SPILLS | | | |
|---|---|---|---|
| PHÁT HÀNH | | CẤU HÌNH | |
| PlayFirst | | TỐI THIỂU | |
| PHÁT TRIỂN | | CPU | Intel Pentium 4 1.0 GHz |
| PlayFirst | | RAM | 512 MB |
| THỂ LOẠI | | VGA | 128 MB |
| Nấu Ăn - Phiêu Lưu - Quản lý thời gian | | | |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 30/9/2010 | | |
| ESRB (TUỔI) | Everyone | OS | Windows XP/Vista |

Bạn thấy được tiềm năng cho việc mở một nhà hàng nhỏ phục vụ thực khách để kiếm lời. Vậy tại sao không tham gia thử Cooking Dash 3 Thrills and Spills để hiểu hơn công việc cần khi mở một nhà hàng do mình làm chủ kiêm luôn… lao công, quét dọn.

Ấn tượng đầu tiên là những gì được trò chơi miêu tả đều khá giống với series game quen thuộc đã có từ lâu Diner Dash (phục vụ bàn). Đầu tiên, bạn sẽ cùng người bà của mình chọn vị trí mở nhà hàng, mặc dù nói chọn nhưng thật ra các vị trí đã được trò chơi sắp đặt sẵn, dù sao đa phần chúng đều nằm ở những vị trí khá đông đúc rất thuận tiện cho việc buôn bán. Công việc giờ đây không chỉ đơn giản như: đón khách, phục vụ, lau dọn bàn mà còn bao gồm rất nhiều công việc khác. Có hai chế độ chơi chính là: Casual và Expert. Nếu bạn không ngại thử thách, có thể bắt đầu ngay với Expert. Do người bà của bạn đã lớn tuổi nên đa phần chỉ có thể làm phần việc nhẹ nhàng nhất: chuẩn bị các món ăn đơn giản. Tuy nhiên, như vậy cũng giúp cho bạn rất nhiều rồi vì về sau bạn phải kiêm luôn cả khâu này.

### Gian truân bếp núc

Những thứ bạn cần làm trong một ngày tiệm mở cửa là: nấu ăn, chuẩn bị đồ uống, quét dọn, tính tiền, làm vui lòng khách hàng. Nhìn sơ thì cũng không có gì quá phức tạp nhưng khi bắt tay vào việc rồi thì rắc rối mới bắt đầu xuất hiện. Vì trong mỗi phần việc còn chia ra rất nhiều mục nhỏ mà phức tạp nhất nằm ở khâu nấu ăn. Dù đa phần đồ ăn đã được làm sẵn và chuẩn bị đầy đủ nhưng việc nấu ăn thì cần thời gian mà đa số khách hàng chỉ tới quán khi bụng đang đói. Bạn phục vụ không kịp thì lập tức họ sẽ bỏ đi trừ khi bạn có các thiết bị hỗ trợ làm vui lòng khách hàng như: cho họ nghe nhạc hay tiếng chim hót. Tuy nhiên, đó chỉ là biện pháp nhất thời vì nếu sử dụng nhiều lần với cùng một khách hàng thì hiệu quả sẽ càng giảm.

Như đã nói ở trên, chuyện quan trọng nhất trong trò chơi là nấu ăn. Vì vậy khả năng mô phỏng nấu ăn được đầu tư khá tốt. Bạn không phải chỉ bỏ đồ ăn lên bếp rồi để nó tự động làm việc mà còn phải canh thời điểm nhất định để trở mặt thức ăn hay điều chỉnh lửa. Nếu bạn không làm tốt việc này thì sẽ không nấu được những món ăn ngon, đồng thời sẽ làm giảm bớt lượng khách hàng tới quán. Sau đó, bạn còn phải canh thời điểm thức ăn chín, nhắc nó ra vì nếu để lâu thức ăn sẽ bị khét. Nếu bạn bỏ phần thức ăn hư do quên không canh lửa hay do bạn làm nhầm với yêu cầu khách hàng vào sọt rác thì trò chơi sẽ trừ điểm bạn, trừ khi tại các phần sau bạn mua khay chứa đồ để đựng những thức ăn làm nhầm. Rắc rối khác nằm ở chỗ có rất nhiều loại thức ăn và chúng lại chia ra nhiều cách chế biến khác nhau. Chúng ta có thể tạm chia chúng ra làm 5 phần gồm: món đơn giản, món chính, gia vị, tráng miệng và nước uống. Các thứ khác đa phần chỉ có từ 2-3 món trong khi món chính có

**ƯU**

Giải trí nhẹ nhàng.
Nâng cấp trong game khá.
Đổi mới trong lối chơi.
Có hệ thống giải thưởng.

**KHUYẾT**

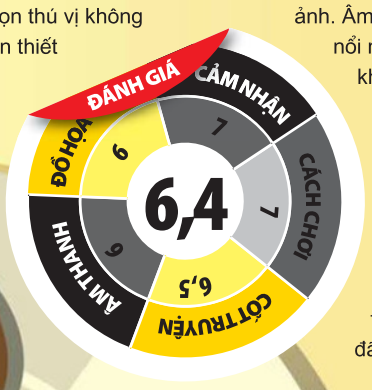
Âm thanh và đồ hoạ chưa tới.

thể kết hợp với nhiều thứ khác, thậm chí nhiều món chính với nhau.

## Vừa lòng khách tới

Khách hàng lui tới tương đối đa dạng với thói quen ăn uống khá giống với vẻ ngoài của mình. Chẳng hạn, các cô gái trẻ hay các cô gái làm việc ở công sở thường chọn cho mình những món ăn đơn giản, nhiều rau hay chỉ uống vội một ly nước rồi rời quán. Những anh chàng đầu tóc bờm xờm luôn gây ồn ào nên tạo cảm giác khó chịu cho những người xung quanh. Khách hàng tiềm năng với rủng rỉnh tiền thể hiện bằng hình ảnh xấp tiền di động khá vui nhộn. Tùy theo phân khúc từng loại khách hàng mà bạn nên sắp xếp để đưa ra cách phục vụ sao cho hợp lý nhất. Trò chơi được đánh giá cao khi tạo ra nhiều lựa chọn thú vị không chỉ riêng ở phần thiết bị mà còn ở cả những thứ chỉ mang tính chất trang trí. Bạn có thể lót lại sàn, mua một số thứ treo trên tường cho đẹp như: đồng hồ, chiếc đèn, cặp kiếm bóng loáng… Chen giữa các màn chơi chính là những mini game tương đối vui vẻ yêu cầu bạn tìm hình giống nhau, hứng đồ vật… Những mini game này không chỉ để giải trí mà nó chính là phần chuẩn bị trước một số món ăn được khách hàng gọi nhiều nhất. Vì vậy, nếu bạn chơi tốt thì màn chơi tiếp theo sẽ dễ thở hơn rất nhiều. Ngoài ra, trò chơi còn bổ sung hệ thống các giải thưởng để tăng thêm tính thử thách.

Nhìn chung đồ họa trò chơi không được đẹp cho lắm, nó mang những nét đặc trưng cổ xưa của dòng game Diner Dash. Nhưng dù sao màu sắc khá bắt mắt cũng gở gạc lại đôi chút cho khâu hình ảnh. Âm thanh trong trò chơi tuy khá sôi nổi nhưng đa phần còn chung chung, không miêu tả được âm thanh đặc trưng của từng loại khách hàng hay đơn giản là việc nấu bếp. Với 60 màn ở mục chơi Expert, cũng đủ khiến bạn tốn ít nhiều thời gian để hoàn thành trò chơi. Đây có thể được coi là bước chuyển đổi tốt để thay thế cho dòng game Diner Dash đã khá lỗi thời. Nếu bạn không có nhiều thời gian dành cho việc giải trí hay bạn là một nhân viên công sở thì Cooking Dash 3: Thrills and Spills sẽ mang đến cho bạn những giờ phút giải trí thú vị.




**VŨ QUANG**

# Puzzle Dimension

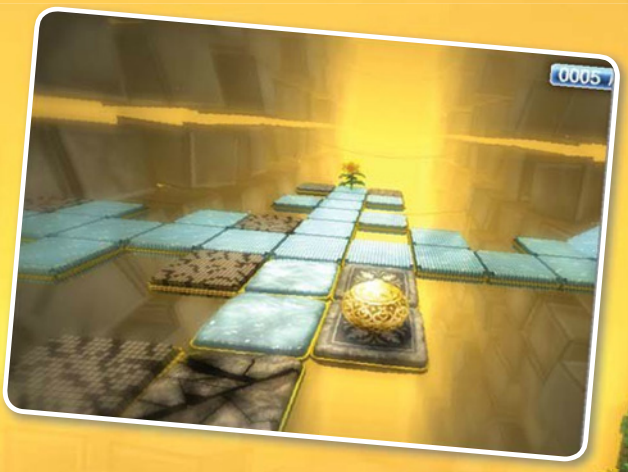
## CÂU ĐỐ HÓC BÚA

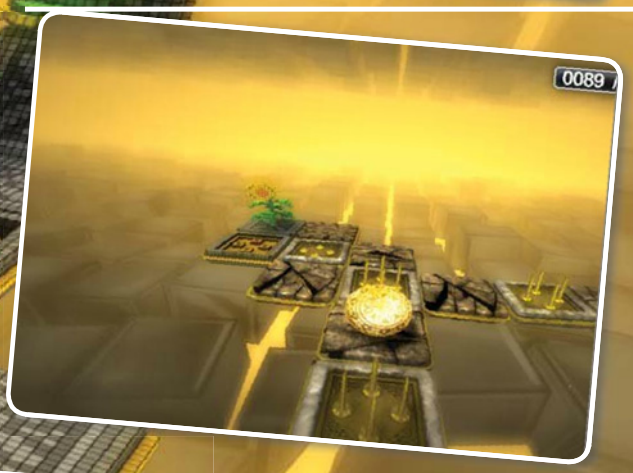
Puzzle Dimension là một trò chơi giải đố cần người chơi vận dụng khả năng phán đoán, trí nhớ, cũng như sự suy luận mang tính logic. Nhiệm vụ chính luôn yêu cầu bạn điều khiển một quả cầu ăn hết các bông hoa hướng dương rồi tìm lối thoát khỏi màn chơi qua cánh cổng có biểu tượng đầu dê. Nhiệm vụ có vẻ không quá khó khăn nên khúc dạo đầu khiến bạn có vẻ xem thường về mặt thiết kế màn chơi. Tuy nhiên, những màn chơi về sau luôn tiềm ẩn thử thách không nhỏ, vì người chơi còn phải vượt qua rất nhiều cạm bẫy. Ngoài ra, các màn về sau thì giá trị chơi lại khá cao vì đôi khi cách giải quyết không chỉ gói gọn trong một phương pháp nhất định.

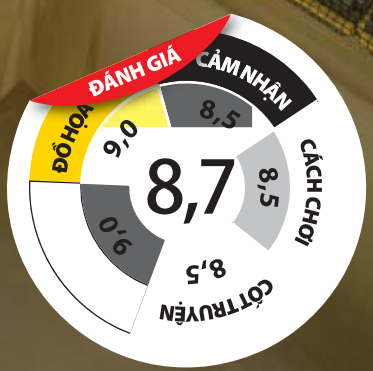
Trò chơi phức tạp nằm ở khía cạnh bạn buộc phải nắm vững những quy luật về trọng lực và chuyển động, kết hợp với trí tưởng tượng phong phú của mình để làm sao đưa được quả cầu đến với từng bông hoa. Camera luôn luôn xoay theo hướng của quả cầu trong phạm vi không giới hạn, đồng thời môi trường 3D luôn được tận dụng triệt để. Quả cầu - nhân vật tâm điểm của trò chơi sẽ luôn nằm trong các miếng sân hình chữ nhật nhỏ lơ lửng trong không gian, đồng thời khoảng sân này cũng có kích thước vừa đủ sao cho quả cầu nằm yên trên chúng mà không hề bị xê dịch. Nếu mặt phẳng chứa quả cầu có thể coi là phần thuận phía trên, thì bề mặt phía dưới mặt phẳng đó về nguyên tắc không thể di chuyển đến. Tuy nhiên, trong trò chơi không có gì là không thể, chỉ cần có một đường dẫn cho quả cầu di chuyển thì tại bất kì vị trí nào bạn cũng có thể đến và hầu như không có khái niệm về mặt phẳng chính. Việc điều khiển quả cầu cũng mang đến một cảm giác khác thú vị không kém, khi trò chơi cho phép bạn điều khiển bàn phím hoặc chuột hay cả hai kết hợp cùng lúc. Khi dùng chuột, quả cầu trong Puzzle Dimension trở nên vô cùng linh hoạt thông qua nút cuộn, điều phức tạp duy nhất là bạn phải giữ nút chuột phải và xoay về hướng muốn di chuyển. Trò chơi cũng cung cấp góc nhìn toàn cảnh bản đồ rất hợp lý, giúp bạn có cái nhìn bao quát hỗ trợ cho việc tìm đường thoát khỏi màn chơi.

Cạm bẫy trong trò chơi tương đối đa dạng, đơn giản nhất là việc bố trí những miếng sân được làm từ chất liệu dễ hư hại (quả cầu chỉ có thể nằm trên chúng một

| PUZZLE DIMENSION | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ |
| Doctor Entertainment | |
| PHÁT TRIỂN | • BXL: Intel Pentium 4 1.7 GHz<br>• RAM 1GB<br>• HDD 1GB<br>• Card âm thanh và card đồ hoạ tương thích DirectX<br>• HĐH: Windows XP/Vista/7 |
| Doctor Entertainment | |
| THỂ LOẠI | |
| Giải đố | |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 2010 |
| ESRB (TUỔI) | Everyone |








lần) hay những miếng băng tron trọt khiến quả cầu không thể dừng lại. Phức tạp hơn là những bẫy chông (có nút điều khiển đóng mở), bếp than hồng rực lửa (được kích hoạt sau khi quả cầu chạm phải) v.v. nếu vướng phải chúng thì quả cầu sẽ tan biến vào "hư vô", đồng nghĩa với việc màn chơi của bạn đến đây là kết thúc.

Ngoài nhiệm vụ chính, yêu cầu thu nhặt hết những bông hoa hướng dương thì bạn còn cần giải quyết phần nhiệm vụ phụ. Chúng được lồng ghép khá khéo léo bằng việc yêu cầu bạn phải điều khiển quả cầu đi qua các khoảng sân để tích góp điểm thưởng, đồng thời cũng góp phần giúp hoàn thành các mục còn ẩn trong mục "Progress". Lối chơi mà Puzzle Dimension mang lại lôi cuốn đến nỗi đôi khi khiến bạn quên mất nhiều khía cạnh khác của trò chơi. Chẳng hạn, về mặt hình ảnh trò chơi cung cấp khả năng khử răng cưa đến 4x và nhiều tùy chọn khác. Tuy nhiên, hầu như bạn sẽ không cảm nhận thấy thay đổi gì nhiều ngoài việc máy sẽ xử lý chậm hơn khi đã nâng tất cả các hiệu ứng lên mức tối đa.

Không phải ngẫu nhiên mà Puzzle Dimension được nhiều tạp chí game uy tín trên thế giới cho số điểm cao ngất ngưởng thậm chí tuyệt đối. Cách chơi của trò chơi quả thực rất hấp dẫn, với 100 màn chơi được thiết kế khá tỉ mỉ đem lại nhiều thử thách cho trí óc của bạn, và đôi khi bạn sẽ phải reo lên thích thú khi giải được một câu đố hóc búa tưởng chừng đã rơi vào bế tắc.

**NGỌC TÂN**

| ƯU |
| --- |
| • Lối chơi cuốn hút, sáng tạo.<br>• Camera hoạt động hiệu quả.<br>• Cách chơi trí tuệ. |
| **KHUYẾT** |
| • Đồ họa không thay đổi dù có hiệu chỉnh. |

# Ongaku

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB

## Cuộc sống muôn màu

Ca số những trò chơi âm nhạc xuất hiện trên thị trường đều xoay quanh chủ đề minh họa bằng các nhóm nhảy, nên mỗi khi có một trò chơi mới thường tạo cho người chơi cảm giác thiếu hào hứng. Chính vì thế Blitz 1UP đã cho ra mắt trò chơi đầy màu sắc Ongaku. Nói chính xác hơn, Ongaku được coi là dạng trò chơi hành động theo nhịp điệu (Rhythm Action). Vì người chơi sẽ điều khiển nhân vật tên Ongaku với nhiệm vụ bắt đúng lúc các nốt nhạc được cách điệu thành những viên ngọc đủ màu khi chúng chạy qua. Màu sắc của từng nốt nhạc sau đó được dùng làm nguyên liệu tô màu cho bức tranh vốn là phông nền trong màn chơi của bạn. Ngoài ra, mỗi nốt nhạc bị hụt sẽ trở lại với tư cách một quái vật gây tổn hại đến sức khỏe của Ongaku, đồng thời làm bức tranh của bạn thiếu sự hoàn chỉnh.

Cảm nhận đầu tiên khi bước vào thế giới Ongaku chính là màu sắc mang phong cách rất riêng. Ngay từ màn hình menu khiến ta suy nghĩ rằng Ongaku giống như một thế giới được xây dựng bởi chiếc đũa phép thuật. Bạn cảm nhận thế giới này qua giác quan nào? Dĩ nhiên, là từ đôi mắt của bạn. Chính vì thế nhân vật Ongaku tuy chỉ mang hình dáng một nốt nhạc nhưng lại có mắt, một mặt để giúp cho việc bắt đúng các nốt nhạc, mặt còn lại để cảm nhận cuộc sống muôn màu. Nhân vật chính Ongaku dù chỉ được xây dựng theo hình ảnh 2D cổ điển nhưng tâm lý vẫn được diễn tả rất khéo léo. Bạn dễ dàng nhận ra nét vui tươi trên khuôn mặt Ongaku nếu không bỏ sót nốt nhạc nào và gương mặt rầu rĩ cho tình huống ngược lại. Nốt nhạc nào được canh chính xác thời điểm sẽ được xác định bằng từ "Perfect", còn nếu gõ phím sớm hơn thì chỉ đạt "Early", bỏ lỡ đạt "Late" và cuối cùng là "Missed". Màn chơi có thể dừng bất cứ lúc nào nếu bạn liên tục bỏ qua các nốt nhạc do gõ chậm hoặc sai phím.

Mặt khác, trong quá trình chơi ngoài những phím mũi tên quen thuộc, người chơi còn phải canh thời điểm xuất hiện bất ngờ của những ký tự chữ. Những ký tự chữ này sẽ họp thành một cụm từ ở phần tổng kết sau mỗi màn hay chỉ đơn giản là phần bạn phải thu thập. Việc gõ các ký tự này cũng mang đến nét mới trong trò chơi, vì chúng có thể là bất kỳ phím nào trên bàn phím chữ. Lúc đầu, bạn sẽ dễ lầm lẫn khi cho rằng chữ "g" là số "9". Tuy nhiên, khi đã xác định không xuất hiện số đếm thì bạn không còn mắc sai lầm này nữa. Đôi khi xuất hiện những ký tự rất kỳ lạ khiến bạn không thể xác định đó là chữ gì thì lúc đó phím "Space" chính là giải pháp. Khi liên tục ghi điểm bằng những động tác chính xác sẽ xuất hiện các cụm từ mang tính khen ngợi hay nêu bật thành tích như: Cool, Super Ongaku v.v. Các màn về sau thường xuất hiện thêm những yêu cầu mới như: giữ phím một lúc, gõ nhanh hai lần một phím v.v. giúp trò chơi không rơi vào sự nhàm chán. Bản nhạc tại các màn chơi luôn thể hiện không khí vui tươi, sôi động và những âm thanh cảnh báo nếu bạn liên tục mắc lỗi. Đáng tiếc nhất có lẽ nằm ở phần hình ảnh khi trò chơi không hỗ trợ chế độ chơi toàn màn hình. Trò chơi cũng cung cấp tùy chỉnh về độ khó khi bạn đã dễ dàng hoàn thành cấp độ mặc định.

Tuy lối chơi rất đơn giản nhưng Ongaku còn ẩn chứa nhiều điều thú vị để người chơi khám phá. Đáng tiếc là thời gian để hoàn thành Ongaku khá ngắn nên để lại không ít hụt hẫng cho người chơi. Dù sao nếu đã là fan của thể loại âm nhạc thì bạn cũng nên thử qua làn gió mới có tên "Ongaku".

**VŨ QUANG**

| ONGAKU | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ |
| Smashmouth Games | • BXL: Intel Pentium 4 - 1 GHz<br>• RAM 512 MB<br>• Card âm thanh và card đồ họa tương thích DirectX<br>• HĐH: Windows XP/Vista/7 |
| PHÁT TRIỂN | |
| Smashmouth Games | |
| THỂ LOẠI | |
| Hành động | |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 2010 |
| ESRB (TUỔI) | Everyone |

**Ưu**

* Hình ảnh nhiều màu sắc.
* Giải trí tích cực.
* Lối chơi sáng tạo.

**Khuyết**

* Không hỗ trợ chơi toàn màn hình.
* Thời gian chơi ngắn.

# BOWLING ĐẲNG CẤP

**BRUNSWICK PRO BOWLING MANG ĐẾN CHO NGƯỜI CHƠI CƠ HỘI HOÀN TẤT CÁC MÀN CHƠI BOWLING CỐ ĐỘ CHI TIẾT CAO.**

| BRUNSWICK PRO BOWLING | |
|---|---|
| PHÁT TRIỂN | Crave Games |
| PHÁT HÀNH | Crave Entertainment |
| THỂ LOẠI | Thể thao |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 19/09/2010 |
| TUỔI (ESRB) | Teen |
| HỆ MÁY | PS3 |

Trước Brunswick Pro Bowling (BPB), cũng đã có vài trò chơi về bowling như High Velocity Bowling (phát hành thông qua dịch vụ PlayStation Network). Tuy nhiên, BPB là trò chơi chính thức về bowling có bản quyền với nhãn hiệu Brunswick.

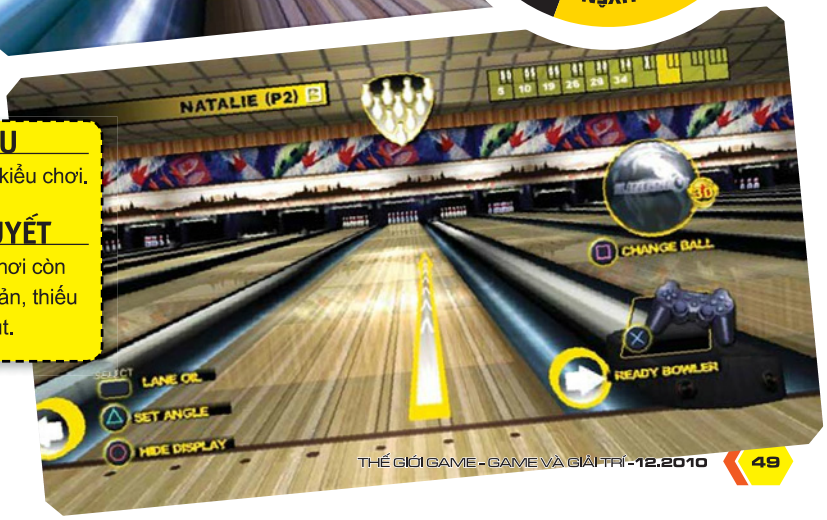
BPB không có nhiều bản nhạc nền và cũng không có nhiều tùy chọn. Trò chơi có chế độ Quick Play cho phép 4 người cùng tham gia 1 vòng đấu, trong đó có thể chọn 1 trong 6 địa điểm khác nhau. Còn trong chế độ Career, người chơi sẽ chọn 1 nhân vật để tham gia thi đấu các kiểu League, Rival hoặc Tournaments. Mỗi nhân vật mà bạn chọn có điểm mạnh và điểm yếu riêng, ví dụ như như sức mạnh và độ chính xác.

Kiểu League cho phép chơi giải gồm 4 đối thủ, có thể thêm đồng bạn do máy điều khiển. Trong kiểu Rival thì người chơi sẽ tham gia đấu với 1 đối thủ máy, sự chiến thắng quyết định qua số điểm đạt được cao hơn. Còn với kiểu Tournament thì người chơi sẽ tham gia một giải đấu loại trực tiếp với nhiều đối thủ máy. Phần thưởng trong các kiểu chơi này hầu hết là tiền để mở ra các món đồ trong Pro Shop (thông qua menu Career) như quần áo, nón, kính v.v. Độ thông minh của đối thủ máy chỉ dừng ở mức trung bình khá, thế nên cũng chưa có nhiều thử thách lắm.

BPB bắt khá dính các chuyển động mà người chơi tạo ra. Trò chơi còn theo dõi tốc độ của cú ném nhưng thời gian buông bóng và tốc độ của tay lại chưa ăn khớp lắm để tạo ra một cú ném hoàn hảo. Nhìn chung, BPB mang lại cảm giác cứng và di chuyển chậm. Mười môi trường mà BPB mang lại ít ra cũng khá thú vị. Hình mẫu các nhân vật không thực sự nổi bật, có nét tương đồng nhau và thiếu đặc tính cá nhân riêng. Phần âm thanh thì có nhiều âm nền từ các khoảng cách khác nhau.

So ra thì Brunswick Pro Bowling chưa đủ sức "chọi" lại High Velocity Bowling. Có lẽ sẽ cần thêm tay cầm PlayStation Move thì sức mạnh của trò chơi mới được biểu diễn hoàn thiện hơn.

**SU ĐỒNG**




**ƯU**
» Nhiều kiểu chơi.

**KHUYẾT**
» Kiểu chơi còn đơn giản, thiếu sức hút.

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

| ROCK BAND 3 | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | |
| EA / MTV Games | |
| PHÁT TRIỂN | |
| Harmonix | |
| THỂ LOẠI | |
| Âm nhạc | |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 28/10/2010 |
| ESRB (TUỔI) | Teen |

Từ khi hãng phát triển Harmonix tạo dựng thương hiệu game Guitar Hero rồi sau đó bỏ đi lập nên đối thủ Rock Band, 2 dòng game âm nhạc này luôn cạnh tranh nhau rất quyết liệt. Ngay sau khi Activision tung ra Guitar Hero: Warriors of Rock (tức là phiên bản chính thứ 6 của dòng game này) hồi tháng 9 vừa qua, Harmonix và hãng phát hành EA cũng lập tức giới thiệu Rock Band 3 chỉ một tháng sau đó. Phiên bản mới của Guitar Hero đáng tiếc đã không được thành công như mong đợi với những sự khen chê lẫn lộn. Vậy còn Rock Band 3 thì sao, liệu "cha đẻ" của cả 2 thương hiệu game âm nhạc lừng danh này có khoác cho "đứa con tinh thần" của mình tấm áo mới để vực dậy thị phần game âm nhạc đang đến hồi bão hòa và xuống dốc?

## Tuyển mộ thêm thành viên cho ban nhạc

Rock Band là dòng game âm nhạc đầu tiên cho phép các game thủ có thể tự tạo cho mình một ban nhạc hoàn chỉnh khi bao gồm các kiểu chơi guitar, bass, hát và đánh trống. Đến phiên bản Rock Band 3 này, Harmonix quyết định mở rộng hơn cho các "ban nhạc game thủ" khi giới thiệu một dụng cụ mới, đó là keyboard (đàn organ). Thiết bị này, như tên gọi, trông như một cây đàn organ thu nhỏ, gồm 25 phím với kiểu phân chia phím đen-trắng y như trên các cây đàn organ thứ thiệt (chỉ có điều ít nút hơn mà thôi). Bên cạnh đó, game cũng ứng dụng luôn kiểu hát bè 3 người cùng lúc đã từng giới thiệu trong các phiên bản The Beatles: Rock Band và Green Day: Rock Band, nên giờ đây ban nhạc rock của người chơi có thể mở rộng đến 7 vị trí. Chưa hết, nhà phát triển còn giới thiệu 2 loại đàn guitar mới dành cho game. Đầu tiên là thiết bị mô phỏng cây đàn Fender Mustang do hãng sản xuất thiết bị ngoại vi Mad Catz đảm nhận. Cây đàn này thay vì có 5 phím như các loại đàn Rock Band/Guitar Hero truyền thống thì có đến… 102 phím bao phủ khắp cần đàn, mô phỏng hoàn toàn chính xác tất cả các vị trí bấm phím và gảy dây trên một cây guitar thực thụ. Thiết bị thứ 2 thậm chí còn "pro" hơn, là sản phẩm hợp tác giữa Harmonix và hãng sản xuất đàn Fender. Nói chính xác hơn thì đây là một cây guitar điện Fender Squier Stratocaster thực sự, với kích thước thực tế và có đầy đủ 6 dây đàn. Khi kết nối với máy game, nó là một thiết bị để chơi game Rock Band 3, nhưng bạn hoàn toàn có thể cắm nó vào ampli và biến nó trở thành một cây guitar điện hoàn chỉnh 100%. Tuy nhiên, một điều không hề dễ chịu về các thiết bị đầy hấp dẫn này là chúng đều khá đắt tiền. Đàn keyboard được bán riêng với giá 80 USD, đàn Mad Catz có giá 150 USD và đàn guitar thật của Fender mãi đến tháng 3/2011 mới được bày bán với mức giá lên đến… 280 USD.

## Những cách tân hấp dẫn trong lối chơi

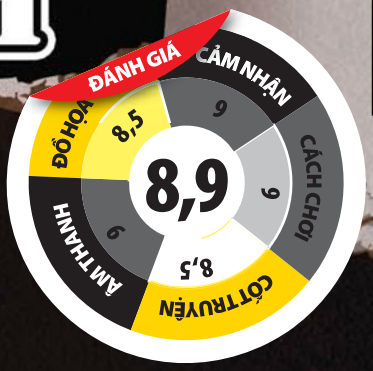
Để tận dụng những thiết bị guitar cao cấp này, Rock Band 3 giới thiệu thêm một chế độ chơi mới là Pro Mode. Chế độ này bắt người chơi guitar, trống và keyboard phải thao tác gần như các nhạc công thứ thiệt. Chẳng hạn keyboard phải sử dụng hết cả 25 phím đàn, guitar phải bấm đúng vị trí trên cần đàn và vị trí dây, còn trống sẽ "ép buộc" người chơi mua bộ cymbal ("xèng") gắn thêm vào để mô phỏng chính xác các thao tác đánh trống trong từng ca khúc. Giá của bộ cymbal gắn thêm này sẽ "ngốn" thêm của bạn 40 USD nữa. Như vậy, có thể thấy được phần chơi Pro Mode này nhắm đến đối tượng game thủ có trình độ khi bắt họ thao tác gần như khi chơi nhạc cụ thật và đương nhiên, họ cũng phải là những game thủ khá "dư dả" mới đủ sức sắm thêm những

# BAND 3™
# LỪNG DANH

**ƯU ĐIỂM:**
- Giới thiệu nhiều thiết bị chơi nhạc mới đầy hấp dẫn.
- Những tinh chỉnh, nâng cấp đáng giá trong phần chơi đơn và quản lý ca khúc.
- Danh sách bài hát có nhiều ca khúc hay, nổi tiếng.
- Đồ họa và âm thanh không có gì để phàn nàn.

**KHUYẾT ĐIỂM:**
- Các thiết bị nhạc cụ mới khá đắt tiền.

**ESRB (Nội dung):**
- Lời ca xấc xược nhẹ.




trang bị đắt tiền kia. Còn đối với các game thủ bình thường, dùng các dụng cụ sẵn có để chơi các mục chơi bình thường, lối chơi của Rock Band 3 không có thay đổi gì đáng kể so với các bản Rock Band và Guitar Hero trước đó.

Chế độ chơi đơn của game cũng được Harmonix tinh chỉnh kỹ hơn và hấp dẫn hơn. Cốt truyện được dẫn dắt như thể người chơi đang trải qua thời kỳ tạo dựng danh tiếng cho ban nhạc mình lập ra. Hỗ trợ cho việc này là cơ chế tự tạo ra các nhân vật rocker, và những nhân vật do bạn tự tạo nên sẽ xuất hiện xuyên suốt trong phần chơi đơn, kể cả ở các đoạn phim dẫn truyện. Với tiêu chí không quá phức tạp cũng không quá đơn giản, cơ chế tạo nhân vật của Rock Band 3 có thể sẽ khiến một số bạn hơi thất vọng khi nó không chi tiết so với các bản Guitar Hero 3, kể cả việc tùy biến ngoại hình nhạc cụ cũng ít lựa chọn hơn hẳn so với đối thủ. Tuy nhiên, cũng nhờ vậy mà các nhân vật tự tạo sẽ không quá khác lạ và kỳ quái, phù hợp chặt chẽ với phong cách đồ họa chủ đạo của game.

## Những ca khúc bất hủ từ các tên tuổi gạo cội

Nếu Guitar Hero: Warriors of Rock có tổng cộng 93 ca khúc thì Rock Band 3 cũng tỏ ra không kém cạnh bao nhiêu với con số 83. Như từ phiên bản đầu tiên, Rock Band đã xác định không quá chú trọng đến các thể loại heavy metal đòi hỏi kỹ thuật chơi đàn và hát quá phức tạp, nhằm phù hợp với thị hiếu và khả năng của phần đông game thủ đam mê rock. Rock Band 3 cũng vẫn giữ nguyên phong cách này, với danh sách ca khúc chú trọng phần nhiều vào các ban nhạc classic rock, hard rock gạo cội hay alternative rock, pop/rock thịnh hành trong thời gian gần đây. Và có lẽ do có sự hợp tác của MTV (tham gia phát hành), danh sách nhạc của Rock Band 3 tỏ ra chất lượng hơn nhiều so với Guitar Hero: Warriors of Rock. Bạn sẽ bắt gặp rất nhiều nghệ sĩ nổi tiếng với những tác phẩm lừng danh của họ, cổ điển thì có John Lennon với Imagine, Queen với Bohemian Rhapsody, Aerosmith với Cryin'…; metal "hạng nặng" thì có Arch Enemy với Nemesis, Holy Wars và Sudden Death của Megadeth, Chemical Warfare của Slayer…; các ban nhạc hiện đại thì có Slipknot với Psychosocial, Avenged Sevenfold với Bat Country, Drowning Pool với Bodies, Nickelback với How You Remind Me... và còn nhiều tên tuổi nổi tiếng khác. Nói chung, danh sách nhạc của Rock Band 3 chứng tỏ nhà phát triển có một sự lựa chọn hết sức tỉ mỉ và tâm huyết, nhằm đem đến cho game thủ những tác phẩm rock nổi tiếng từ các nghệ sĩ lừng danh nhất thế giới, hơn nữa đa phần đều không quá khó thể hiện để các game thủ có thể nhanh chóng "phiêu du" cùng những ca khúc sôi động trong game.

Đồ họa và âm thanh của dòng game Rock Band chưa bao giờ làm người chơi phải thất vọng và phiên bản thứ 3 này cũng không ngoại lệ khi vẫn dư sức cung cấp cho các game thủ những bữa tiệc nhạc rock thịnh soạn và hoành tráng. Nói tóm lại, dù những tính năng mới đột phá đòi hỏi các game thủ phải hao tốn tiền của, nhưng cho dù chỉ tận dụng những tính năng cơ bản của game, thì Rock Band 3 vẫn hoàn thành xuất sắc nhiệm vụ của mình là một sản phẩm chất lượng ở đủ mọi khía cạnh.

**MAI LONG**

TÊN GAME: NHL 11
THỂ LOẠI: Thể thao
PHÁT HÀNH: Electronic Arts
PHÁT TRIỂN: EA Sports
NGÀY PHÁT HÀNH: 16/09/2010
ESRB (TUỔI): E (Everyone)
HỆ MÁY: XBOX 360

# KHÚC CÔN CẦU

| ƯU | KHUYẾT |
|---|---|
| Chơi face- offs nổi trội. | » Ch a tạo đ ợc dấu ấn mạnh. |

Với sự thay đổi là áp dụng engine vật lý thời gian thực và bổ sung giải đấu Canadian Hockey League, NHL 11 là trò chơi về môn khúc côn cầu hoàn thiện nhất hiện nay.

Tuy kiểu xây dựng củng cố lối chơi của Electronic Arts cho những dòng game thể thao dài hơi ra mắt hàng năm như NHL không đem lại nhiều cái nhìn mới mà người chơi có thể khám phá, song vẫn có một số thay đổi đáng kể. Kiểu thi đấu face-offs (giành bóng đặc biệt của môn hockey) về cơ bản được thiết kế lại hoàn toàn so với những năm trước. Chính điều đó đã cải thiện về mặt lối chơi khi mà phiên bản mới tỏ ra "dễ thở" hơn trong những pha face-offs. Tùy thuộc vào cách cầm gậy và bóng, bạn có thể làm những động tác như kéo gậy đối phương, nhắm chính xác vào những đường chuyền v.v. Nhưng đối thủ máy vẫn rất tỏ ra rất nguy hiểm nếu như bạn không có sự chuẩn bị tốt cho các động tác face-offs.

Trong những trận đấu khúc côn cầu, việc gãy gậy không phải là điều quá lạ lẫm. Sự mô phỏng theo thực tế này làm tăng tính thực tế của một trò chơi mô phỏng dù nó không làm ảnh hưởng nhiều lắm đến lối chơi. Còn trong chế độ xây dựng đội, người chơi sẽ tự mình quản lý hết mọi thứ, từ trang phục, nơi thi đấu và hàng loạt các loại vật phẩm, tuy nhiên sẽ ngốn không ít thời gian nếu bạn muốn chăm chút kỹ.

Ở phiên bản mới của dòng NHL, NHL 11 đã mở tính năng chơi mạng Online Pass (dự kiến sẽ áp dụng cho tất cả những tựa game thể thao sau này của EA). Nếu 2 người cùng chơi trên một máy Xbox 360, người chơi không cần phải trả thêm phí cho Online Pass.

Đồ họa có sự trợ giúp của engine vật lý mang đến những động tác cử động chắc chắn, các đoạn replay có sự chi tiết cao. Âm nhạc trong NH 11 thiên về pop hơn là rock như trước. Tiếng ồn của đám đông khán giả tạo ra gần giống như thật.

NHL 11 tiếp tục là một trò chơi thể thao hay, đại diện cho môn khúc côn cầu, ghi điểm ở kiểu thi đấu face-offs. Vì những khác biệt so với phiên bản năm trước chưa được thể hiện nhiều (khi vòng đời sản phẩm chỉ là 1 năm) nên chúng ta còn có thể mong đợi những đổi thay mới ở các phiên bản NHL tiếp theo.

**TRUNG KIÊN**

Các đĩa nhạc Kidz Bop CD sử dụng nhiều bản nhạc pop đương thời từ nhiều nhạc sĩ, viết lại lời và nội dung để phù hợp với lứa tuổi thiếu nhi. Trò chơi Kidz Bop Dance Party! The Video Game (KBDP) là bước chuyển mình từ âm nhạc sang thế giới game.

Không đi theo xu hướng hát karaoke, KBDP tập trung vào thể loại khiêu vũ trên máy Wii. Với tay cầm Wii Remote, người chơi có thể nhảy trên nền 24 bài hát theo những mũi tên chỉ trên màn hình để cố gắng ghi mức điểm số càng cao càng tốt. Các mũi tên không chỉ đơn giản là "lên xuống trái phải" mà còn chỉ xéo, xoay vòng...

Có một số điểm cần lưu ý về các chế độ chơi của KBDP. Chế độ Challenge sẽ đưa người chơi qua các mức thử thách khác nhau. Từng bài hát trong danh sách sẽ phải được hoàn tất trước khi chuyển sang cảnh chơi mới, mà việc hoàn tất mỗi cấp độ thử thách sẽ mở ra các hình nền cũng như độ thử thách mới. Hoàn thành mỗi bài nhạc, người chơi cũng được thưởng tiền để mua các bộ trang phục và phụ kiện cho nhân vật. Chế độ chơi tự do Free sẽ cấp quyền vào thẳng 24 bài nhạc, nhưng trong điều kiện giới hạn với những gì (độ khó, vật dụng...) mà người chơi đã mở ra trước đó. Trong chế độ này người chơi vẫn nhận được tiền thưởng để mua đồ. Cuối cùng là chế độ thi đấu Versus, cho phép người chơi thi đấu với bạn bè, thể hiện qua việc so kè về điểm số. Game hỗ trợ 2 người chơi cùng lúc.

KBDP không chú trọng nhiều lắm về mặt đồ họa. Mặc dù màu sắc khá sặc sỡ và sáng tạo nhưng mức độ chi tiết không cao, song mô hình và cách chuyển động của các nhân vật trông tương đối dễ chịu. Hình nền chỉ có một vài kiểu chuyển động, bù lại các mũi tên nhảy dễ quan sát, nắm bắt được ngay cần làm gì tiếp theo.

KBDP là một trò chơi đáng chú ý, bởi vì cơ chế chơi của game không khó như những tựa game âm nhạc khiêu vũ cùng thể loại. Vì thế các bạn thiếu niên sẽ không thể nào không yêu thích trò chơi này.

**TRUNG KIÊN**

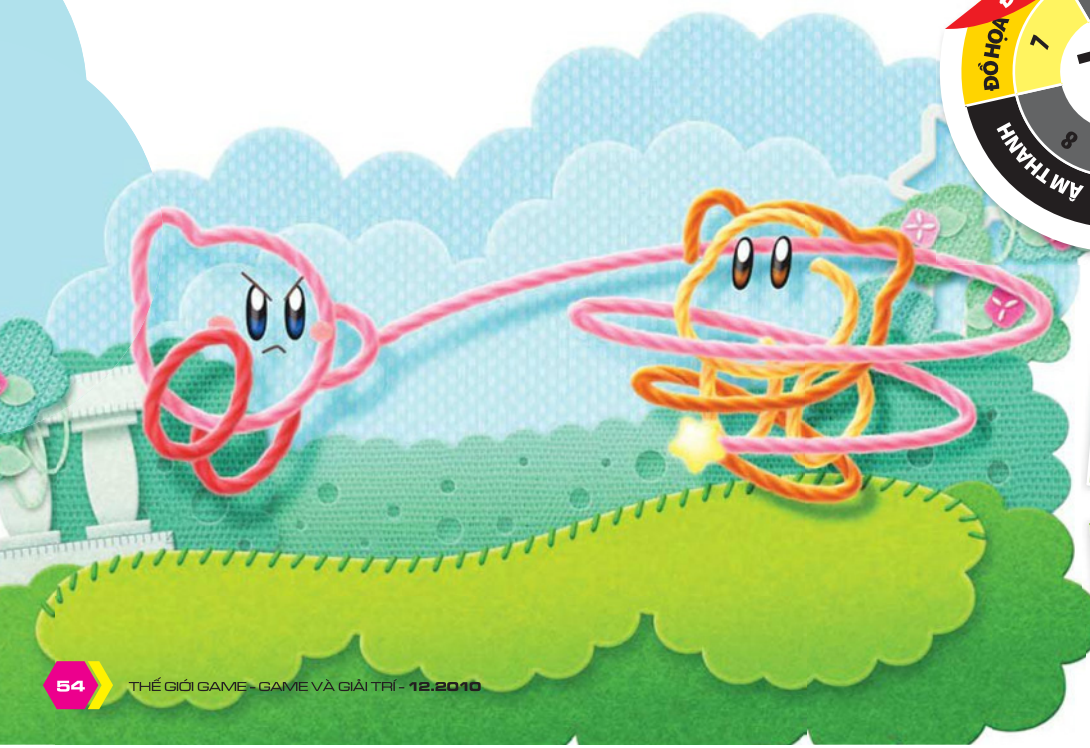
**ƯU**
» Dễ chơi. Phù hợp lứa tuổi thiếu nhi.

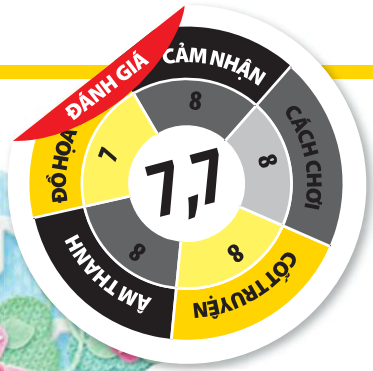
**KHUYẾT**
» Chưa tạo được sức hút cao.

TÊN GAME: KIRBY'S EPIC YARN
THỂ LOẠI: Hành Động
PHÁT HÀNH: Nintendo
PHÁT TRIỂN: Good-Feel
NGÀY PHÁT HÀNH: 17/10/2010
ESRB (TUỔI): E (Everyone)
HỆ MÁY: Wii

# KIRBY LẠC VÀO THẾ GIỚI VẢI

Anh chàng "tròn ủm" màu hồng cực dễ thương Kirby là một trong những nhân vật nổi tiếng được tạo ra bởi các nhà thiết kế tài ba tại hãng game lừng danh Nintendo. Mặc dù hệ máy Wii đã ra mắt game thủ khá lâu, nhưng phải đến tận năm nay hãng Nintendo mới công bố tựa game mới dành cho Kirby trên hệ máy này. Là game đầu tiên của Kirby trên Wii, điểm thún vị ở Kirby's Epic Yarn, vừa phát hành trong tháng 10 vừa qua, là game đã đánh dấu cột mốc là phần thứ 10 của loạt game về nhân vật trông như trái banh hồng rất dễ thương này.






**ƯU**

- Lối chơi đầy sáng tạo.
- Câu chuyện đơn giản, trong sáng, phù hợp mọi lứa tuổi.
- Người chơi có nhiều thứ để làm bên cạnh phần chơi chính.
- Đồ họa độc đáo, sinh động.

**KHUYẾT**

- Game hơi dễ.

## LẠC VÀO THẾ GIỚI VẢI NGỘ NGHĨNH

Vốn là nhân vật được thiết kế chủ yếu hướng đến các game thủ thiếu nhi, nên câu chuyện của Kirby's Epic Yarn (KEY) cũng đơn giản và mang nhiều màu sắc của truyện cổ tích. Game kể rằng, một ngày nọ khi đang dạo chơi trong vương quốc thanh bình Dream Land, bất chợt Kirby phát hiện một quả cà chua (vốn là thức ăn khoái khẩu của anh chàng) trông có vẻ kỳ lạ xuất hiện trong một bụi cây. Khi Kirby quyết định ăn nó bằng chiêu thức hết sức quen thuộc của mình là… hút vào mồm, thì thình lình một tên phù thủy bí hiểm xuất hiện. Hắn tự xưng là Yin-Yarn và nổi giận khi thấy Kirby ăn mất trái cà chua (mà hắn gọi là "quả Metamato thần kỳ"). Yin-Yarn dùng ma thuật hút Kirby vào… chiếc vớ hắn đeo trước ngực khiến anh chàng rơi tõm vào một thế giới xa lạ.

Tại đây, Kirby kinh ngạc khi thấy mọi thứ trong thế giới này đều được làm từ chất liệu vải và bản thân mình, cũng như các sinh vật sống khác, cũng được cấu tạo từ sợi vải. Tình cờ cứu được một cậu bé khỏi tay một tên quái vật, Kirby biết được cậu bé này là Hoàng tử Fluff và nơi anh chàng lạc vào là thế giới vải Patch Land. Qua lời kể của Fluff, vương quốc vải đang bị tên phù thủy độc ác Yin-Yarn xé thành nhiều mảnh vải khác nhau. "Máu" nghĩa hiệp nổi lên, Kirby đồng ý giúp Fluff tìm cách ráp nối Patch Land lại như cũ và tiêu diệt Yin-Yarn.

## LỐI CHƠI ĐỘC ĐÁO

KEY có lối chơi theo phong cách platform đậm chất "Super Mario" của Nintendo: bạn điều khiển Kirby chạy nhảy và hành động theo phương nằm ngang của game 2D truyền thống. Bạn chơi game bằng cách cầm ngang tay cầm Wii Remote, hệt như trò chơi New Super Mario Bros. Thỉnh thoảng, game cũng bắt bạn tận dụng tính năng cảm ứng như nghiêng qua nghiêng lại tay cầm hay chĩa thẳng vào màn hình để điều khiển con trỏ. Do đã biến thành "người sợi vải", nên cơ thể Kirby trở nên "rỗng ruột" khiến anh chàng không còn sử dụng được tuyệt chiêu hút đối phương vào bụng nữa. Thay vào đó, Kirby có thể dùng một sợi dây vải rút ra từ cơ thể mình để chiến đấu với kẻ thù trên đường đi. Bấm bình thường thì Kirby sẽ quất dây, còn bấm giữ nút sẽ khiến anh chàng tóm lấy kẻ thù, vo tròn hắn thành một cuộn vải và có thể dùng để ném vào chướng ngại vật hoặc các loại đối thủ khác. Nhìn chung, lối chơi cơ bản của KEY hoàn toàn không khác mấy so với các game platform 2D khác, đặc biệt là dòng game Super Mario Bros. của hãng Nintendo.

Tuy nhiên, điểm sáng tạo nhất trong lối chơi của game, khiến KEY thực sự có điểm nhấn riêng chính là khả năng biến hình của nhân vật chính. Do đã trở thành một sợi dây vải nên Kirby có thể tùy nghi biến thành rất nhiều hình thể khác nhau. Chẳng hạn, khi chạy nhanh, Kirby sẽ biến thành xe hơi hay khi nhảy cao đáp xuống, anh chàng sẽ trở thành một cái dù lơ lửng trên không để bạn có thể tùy nghi "lái" theo hướng tùy thích. Không chỉ có vậy, game còn làm người chơi đi từ ngạc nhiên này đến ngạc nhiên khác, càng chơi chúng ta càng chứng kiến thêm nhiều loại hình thể khác của Kirby. Chẳng hạn như tàu ngầm, quả tạ, xe tăng, máy đào đất, xe cứu hỏa thậm chí là cả... UFO (đĩa bay). Kirby có đến hàng chục hình thể khác nhau nhờ vậy lối chơi của game luôn mới lạ, sinh động.

Do là một game platform thuần túy nên ngoài lối điều khiển chạy nhảy truyền thống, KEY cũng không thiếu khía cạnh "ăn đồ". Rải rác trên đường đi là các loại hạt đủ màu sắc để bạn thu lượm, cùng với việc mỗi màn chơi đều có 3 món vật phẩm ẩn đòi hỏi sự khéo léo và tinh mắt của người chơi để có thể thu thập đủ. Dành cho game thủ nhỏ tuổi nên KEY hoàn toàn không có khái niệm "Game Over", khi gặp tai nạn nào đó (lọt hố chẳng hạn), Kirby chỉ bị trừ số lượng hạt tích lũy được mà thôi. Các loại hạt này có thể được dùng để bạn mua các đồ vật nội thất trang hoàng cho ngôi nhà mà Kirby được Hoàng tử Fluff tặng ở đầu trò chơi. Tùy theo cách bạn trang trí ngôi nhà này như thế nào mà thi thoảng sẽ có những nhân vật xuất hiện đưa ra lời thách thức yêu cầu Kirby thực hiện thêm các nhiệm vụ phụ nào đó trong các màn chơi.

Không chỉ có vậy, KEY còn tích hợp rất nhiều các mini-game hấp dẫn giúp người chơi "thay đổi khẩu vị". Còn nữa, game còn có chế độ chơi co-op dành cho 2 người. Lúc này người chơi thứ 2 sẽ đóng vai Hoàng tử Fluff cùng người chơi thứ nhất trong vai Kirby phiêu lưu trong thế giới Patch Land, hợp sức và giúp đỡ nhau vượt qua các chướng ngại và kẻ thù trên đường đi, tạo cảm giác mới lạ và vui hơn so với việc chơi 1 người rất nhiều.

## ĐỒ HỌA 2D BẮT MẮT

Đồ họa là một khía cạnh thành công khác của KEY. Nếu đã quen thuộc với phong cách làm game của Nintendo, hẳn bạn cũng biết các game của hãng không hề chú trọng ở mảng hiệu ứng kỹ thuật mà chỉ tập trung vào việc thiết kế các màn chơi sao cho thật sặc sỡ, sinh động và sáng tạo. Hình ảnh trong KEY cũng thể hiện đúng tinh thần này. Dù chỉ là những hình ảnh 2D, nhưng game chắc chắn sẽ làm bạn kinh ngạc trước tài thiết kế màn chơi rất sáng tạo, không màn chơi nào giống màn chơi nào. Hơn nữa, điểm mới lạ là toàn bộ thế giới, sinh vật trong game đều là chất liệu vải, nên đâu đâu bạn cũng sẽ thấy những hình ảnh rất lý thú. Chẳng hạn như Kirby có thể dùng các nút áo để bám và đu qua đu lại, hay chui qua lớp vải nền để tìm các vật phẩm ẩn, kéo dây rút các mảnh vải hay kéo dây khóa khéo (phéc-mơ-tuya) để tìm đường đi tiếp. Nói tóm lại, những hình ảnh mà KEY đem lại chắc chắn sẽ làm bạn hài lòng bởi sự sáng tạo mới lạ.

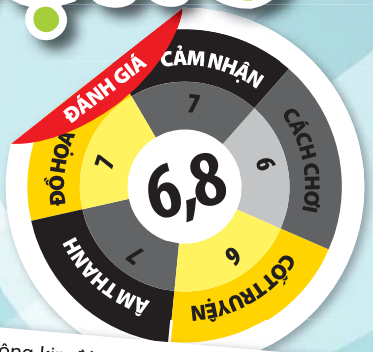
Game cũng nói lên luôn một thực tế là tài năng "có một không hai" của Nintendo khi có thể "xào nấu" các nhân vật tưởng như đã "cũ rích, già nua" của họ với nhiều bản game như phần nào cũng hấp dẫn như nhau, thậm chí cái sau còn hay hơn cả cái trước. Quả thực, KEY là một game không thể chê vào đâu được dành cho các game thủ máy Wii, ngoại trừ việc một số game thủ "kỳ cựu" sẽ cảm thấy câu chuyện game hơi "con nít" và lối chơi phần nào ít tính thử thách cao.

**THANH LONG - TRUNG KIÊN**

TÊN GAME: FAMILY PARTY: FITNESS FUN
THỂ LOẠI: Hành Động
PHÁT HÀNH: D3 Publisher
PHÁT TRIỂN: Tamsoft Corporation
NGÀY PHÁT HÀNH: 21/09/2010
ESRB (TUỔI): E (Everyone)
HỆ MÁY: Wii

# GIA ĐÌNH VẬN ĐỘNG

Lối chơi của Family Party: Fitness Fun nhắm đến các hoạt động nhảy dù nghệ thuật (skydiving), đua ván trượt... dành cho thành viên trong gia đình chơi với nhau.




Chiếc máy Wii của Nintendo từ lâu được xem như là máy chơi game cho gia đình phổ biến nhất từ trước tới nay. Sự thành công ở mặt này của "chú tí hon" khiến cho các "gã khổng lồ" như PS3 hay Xbox 360 cũng phải ghen tị. Sau dự thành công của trò chơi Wii Fit, đến lượt D3 Publisher nhảy vào với trò chơi Family Party: Fitness Fun.

Family Party bao gồm 30 phần chơi nhỏ khác nhau, có thể hỗ trợ 4 người chơi tham gia cùng nhau. Người chơi có thể chỉnh chơi tự do, độc lập hoặc là chơi 1 đấu 3. Trò chơi có 2 chế độ riêng biệt. Thứ nhất là chế độ chơi nhóm cho phép chọn 1 trong 10 cảnh chơi nhỏ để chơi kết hợp với người chơi khác hoặc với đấu thủ máy. Ai có tổng số điểm càng lớn thì sẽ là người giành chiến thắng. Thứ hai là chế độ tính giờ, cho phép chơi theo sự bố trí thời gian ngẫu nhiên, có thể kéo dài từ 5 phút đến 1 giờ.

Mặc dù Fitness Fun khá hay nhưng lại dễ gây bực dọc vì có ít sự lựa chọn. Đầu tiên, là sự thiếu vắng các hướng dẫn cho mỗi trò. Người chơi không nhận được bất kỳ sự hướng dẫn nào về luật chơi, các gợi ý điều khiển, mà chỉ có cách là vào mục chỉ dẫn (Tutorial) để xem những gì phải thực hiện và cách sử dụng thiết bị điều khiển. Mục chỉ dẫn sẽ tạo cơ hội để người chơi thực tập, nhưng không thực sự thoải mái. Tiếp theo, cách điều khiển cũng chưa hoàn toàn đáp ứng yêu cầu. Độ nhạy của thiết bị không kịp đáp ứng các hành động, dễ làm nản lòng người chơi dù chưa đến "đỉnh" để mở ra các phần chơi khác.

Về đồ họa, Fitness Fun đủ đáp ứng nhu cầu thông thường. Các môi trường khá sáng song độ chi tiết vẫn không cao, màu sắc khá nhạt dù người chơi "bay lượn" giữa trời. Các đám đông chúc mừng mang đến cảm giác chỉ giới hạn trong một vài khung hình. Hình mẫu các nhân vật chuyển động tương đối tốt song chuyển động khuôn mặt vẫn mang yếu tố tĩnh nhiều hơn dù là vui mừng hoặc thất vọng. Phần âm thanh ít ảnh hưởng đến nội dung game song giọng lồng tiếng được ghi nhận khá tốt, nếu đòi hỏi không quá cao từ những tạp âm của đám đông, với những sắc thái biểu cảm khi chúc mừng chiến thắng hoặc tiếc rẻ vì thất bại.

Cách điều khiển chưa tốt là yếu tố trừ điểm nặng nhất đối với Family Party: Fitness Fun. Tuy nhiên, trò chơi có hỗ trợ thiết bị Wii Balance Board nhằm tăng tính giải trí.

**HOÀNG OANH**

| ƯU | KHUYẾT |
|---|---|
| » Hỗ trợ nhiều kiểu chơi. | » Cách điều khiển ch a tốt. |

SMARTPHONE

# NHỮNG TRÒ CHƠI ƯA CHUỘNG

Đã qua lâu rồi thời điện thoại di động chỉ dùng để thực hiện những tác vụ đơn giản như nghe, gọi, nhắn tin. Ngày nay, với sự phát triển vượt bậc và nhanh chóng của công nghệ, smartphone (điện thoại thông minh) đang trở thành một trào lưu tiêu dùng mới và dần thay thế vị trí chủ đạo trên thị trường của thế hệ điện thoại cũ trước kia. Nó không chỉ là phương tiện để bạn giải quyết công việc hằng ngày mà còn là nơi để bạn giải trí với các tiện ích đa phương tiện như phim ảnh, âm nhạc và dĩ nhiên là cả trò chơi điện tử. Giới hạn phần cứng của smartphone ngày càng được mở rộng khiến người dùng có thể trải nghiệm những tựa game cao cấp hơn trên nền 3D với đầy đủ các hiệu ứng màu sắc âm thanh sống động thay vì những khung hình 2D của phân cấp game Java đã khá già nua và lỗi thời. Rất nhiều hãng game đang chuyển hướng sang phát triển game cho smartphone do thị trường này bắt đầu bước vào giai đoạn ăn nên làm ra. Số lượng game vì thế tăng vọt và hiện tại đã đạt con số rất ấn tượng: trên 500.000 sản phẩm cho tất cả các hệ máy. Để giúp bạn phần nào bớt lúng túng trong việc lựa chọn trước một rừng game như thế, TGG sẽ tổng kết và đưa ra một danh sách các game đang được ưa chuộng nhất tính đến tháng 10/2010. Hẳn nhiều người sẽ bất ngờ khi thay vì thuộc thể loại hành động nóng bỏng hay dàn trận hoành tráng, đa số những nhân vật đứng đầu đều thuộc thể loại game phổ thông với nội dung nhẹ nhàng và lối chơi hết sức đơn giản.

**KÌ ANH**

## iPhone, iPad, iPod Touch

### 1 CUT THE ROPE (CTR)

**Sản xuất:** Chillingo Ltd
**Giá bán:** 20.000 đồng

Ngày nọ bỗng có một gói hàng bí ẩn được chuyển đến nhà bạn, bên trong chứa Om Nom - một con quái vật da xanh rất ngộ nghĩnh. Người chơi có nhiệm vụ phải thỏa mãn mong muốn duy nhất của nó là được ăn những viên kẹo thơm ngon và đẹp đẽ. Game thuộc thể loại giải đố, theo đó trong mỗi màn chơi viên kẹo sẽ được đặt ở vị trí nhất định và bạn phải đưa nó vượt qua hàng loạt các chướng ngại vật bên trong hộp để đến điểm đích cuối cùng là chiếc mồm rộng

toác của Om Nom. Cách thiết kế cạm bẫy của CTR đều tuân theo các định luật vật lý về trọng lực, quán tính… và điều thú vị nhất dành cho bạn nằm ở chỗ khám phá cách phối hợp những vật dụng ấy để lấy được viên kẹo cho Om Nom. Nhờ có đồ họa tươi sáng, âm thanh rất dễ thương và phù hợp với mọi lứa tuổi nên dù mới ra mắt không lâu nhưng CTR đã nhanh chóng chiếm ngôi đầu trên bảng xếp hạng ứng dụng của App Store.

## 2 ANGRY BIRD (AB)

**Sản xuất:** Clickgamer Technologies Ltd
**Giá bán:** 20.000 đồng

Đây là trò chơi giữ vị trí quán quân của App Store trước khi CTR xuất hiện với lượng tiêu thụ đã vượt 2 triệu bản. Nội dung game kể về hành trình của đàn chim vui nhộn đi tìm lại những quả trứng của chúng đã bị lũ lợn xanh trong trang trại đánh cắp. Tương tự như CTR, AB thuộc thể loại giải đố và dựa trên các quy luật vật lý, bạn sẽ bắn những chú chim mang nhiều kĩ năng khác nhau xuyên thủng hàng rào chướng ngại vật và hạ gục lũ lợn xấu tính. Với lối chơi đầy hấp lực, đồ họa tuyệt đẹp, số lượng màn chơi phong phú cùng giá trị chơi lại cực cao, AB là tựa game không thể bỏ qua nếu bạn đang sở hữu một thiết bị iOS.

## 3 Plans vs Zombies (PVZ)

**Sản xuất:** PopCap Games
**Giá bán:** 60.000 đồng

PVZ là tựa game đã mang về cho Popcap danh hiệu Game giải đố hay nhất năm 2009 cùng hàng loạt giải thưởng cao quý khác. Bạn sẽ nhập vai một người nông dân và tham gia bảo vệ khu vườn của mình trước đàn zombie hung hãn bằng những giống cây trồng độc đáo. Có thể nói PvZ là bản chuyển thể hoàn hảo sang iPhone của người anh em cùng tên trên hệ PC. Lối chơi sáng tạo cùng nhiều giá trị cộng thêm khác một lần nữa lại đem đến thành công vang dội cho Popcap khi PVZ nhanh chóng đạt mức doanh thu 2 triệu đô chỉ sau vài tháng phát hành.

## 4 GODFINGER ALL STARS (GAS)

**Sản xuất:** ngmoco
**Giá bán:** Miễn phí

Nếu bạn là người thích trải nghiệm những công việc của đấng tối cao thì GAS đích thực là tựa game dành cho bạn. Trong GAS bạn sẽ được tôn lên làm thần và có nhiệm vụ dùng quyền năng siêu nhiên để biến tinh cầu mà bạn quản lý thành một thiên đường hạnh phúc. Việc này đòi hỏi bạn phải làm tất cả mọi thứ từ "hô mưa gọi gió" cho đến chăm sóc những nhu cầu nhỏ nhặt từ phía thần dân của mình. Chứng kiến hành tinh phát triển tốt đẹp mang lại cảm giác rất thú vị. GAS có đồ họa đơn giản nhưng rất bắt mắt, âm thanh vui tai cùng các tính năng mới cập nhật liên tục. Game đang được cung cấp miễn phí trên App Store và bạn chỉ cần đăng kí một tài khoản mạng xã hội Plus+ là có thể nhập vai thần linh ngay.

## 5 POCKET GOD (PG)

**Sản xuất:** Bolt Creative
**Giá bán:** 20.000 đồng

Có thể nói PG là seri "dài hơi" nhất trong các tựa game có mặt trên App Store (34 phần và vẫn còn tiếp tục tăng). So với GAS, vai trò của bạn khiêm tốn hơn khi game chỉ cho phép bạn cai quản một quần đảo nhỏ. Khác biệt ở đây là bạn không cần quan tâm nhiều đến việc săn sóc cư dân trên đảo, "nhiệm vụ" chính của bạn là dùng quyền năng để khám phá cuộc sống của họ ở từng vùng khác nhau và từ đó sẽ dẫn đến nhiều mini game cũng như những chi tiết dở khóc dở cười khác. Điểm nhấn của seri này nằm ở cách nhà phát triển xây dựng các tình huống tương tác giữa người chơi và nhân vật trong game rất vui nhộn và thú vị.

# Android

## 1 MEGA JUMP (MJ)

**Sản xuất:** Get Set Games Inc
**Giá bán:** Miễn Phí

Với màn ra mắt thành công lớn trên iPhone, Get Set Inc nhận được rất nhiều thỉnh cầu của cư dân Android rằng họ mong muốn được trải nghiệm MJ trên chiếc smartphone của mình. Sau thời gian kín tiếng khá lâu, MJ cuối cùng cũng đã đổ bộ xuống hệ điều hành của Google. Nội dung của MJ rất đơn giản, bạn phải lắc lư thiết bị để điều hướng cho một chú quái thú da cam tí hon dễ thương thu thập những đồng vàng và bay lên càng cao càng tốt. Tuy đơn giản nhưng được hỗ trợ bởi nền hình âm tuyệt vời nên lối chơi trong MJ có sức hút kì lạ và rất khó cưỡng lại. Ngoài ra còn cả một kho màn chơi cùng nhiều đặc tính chờ bạn mở khóa (có thể mua bằng tiền). MJ cũng sẽ là một trong những tựa game đầu tiên tích hợp mạng xã hội OpenFeint trên hệ Android.

## 2 BUKA

**Sản xuất:** Hexage Ltd
**Giá bán:** 60.000 đồng

Buka là một trong số những tựa game trên Android có lối chơi đơn giản nhưng lại đi kèm tính sáng tạo rất cao. Người chơi cần vận dụng sự khéo léo và nhanh nhạy của đôi tay để cứu hành tinh Buka thoát khỏi sự va chạm với các thiên thể khác đang lao nhanh về phía nó. Bằng cách bấm liên tục lên màn hình, bạn sẽ tạo ra các vụ nổ nhỏ, sóng từ trường để bảo vệ sự an toàn cho Buka. Lối chơi của game khai thác hầu như tất cả các thuộc tính của smartphone chạy Android, giá bán cũng khá hời so với tổng thể nội dung, nhất là hình ảnh tươi vui và âm thanh sống động của nó.

## 3 FRUIT NINJA (FN)

**Sản xuất:** Halfbrick Studios
**Giá bán:** 20.000 đồng

FN sẽ gây thiện cảm với bạn ngay từ cái nhìn đầu tiên với hình ảnh hoạt họa ngộ nghĩnh và đầy màu sắc. Bạn vào vai một Ninja nhưng công việc của bạn không phải trinh thám hay ám sát, mà là… thái rau củ quả. Bạn phải lả lướt ngón tay trên màn hình để bảo đảm rằng khi đường gươm của bạn vung lên, không một quả táo hay trái nho nào nguyên vẹn rơi xuống đất. Tuy nhiên bạn phải tránh đụng chạm với những quả bom nếu không muốn trò chơi kết thúc ngay lập tức. Đơn giản, dễ hiểu, FN thuộc thể loại giải trí thuần túy để bạn có thể tranh tài vui vẻ với bạn bè qua mạng.

## 4 JEWELLUST

**Sản xuất:** Smartpix Games
**Giá bán:** 60.000 đồng

Dựa trên ý tưởng về truyền thuyết Ai cập, Jewellust được xây dựng thành một tựa game giải đố tương tự như sản phẩm Bejeweled của hãng Popcap. Người chơi sẽ xoay chuyển các viên đá quý để tạo thành các hàng ngang / dọc 3 viên đồng màu và ghi điểm. Nét riêng nổi bật của Jewellust so với Bejeweled nằm ở các mini-game được xen kẽ giữa các màn chơi cùng hàng loạt tuyệt chiêu thú vị khác. Hình âm không có gì đặc sắc nhưng đủ để hỗ trợ tựa game hoàn thành tốt vai trò của mình.

## 5 BONSAI BLAST (BB)

**Sản xuất:** Glu Games Inc
**Giá bán:** 20.000 đồng

Nếu bạn đã từng chơi qua tựa game Zuma Deluxe của hãng Popcap thì bạn sẽ dễ dàng nắm bắt cách chơi của BB dù bối cảnh của nó được xây dựng trên nền vườn cây bonsai Nhật Bản khá lạ lẫm. Bạn chỉ việc điều khiển trụ súng và bắn những viên bi vào dãy bi đang chạy trên màn hình. 3 viên bi trở lên cùng màu sẽ biến mất và cứ thế tiếp diễn. Nền đồ họa rất đẹp và việc sử dụng các vật dụng hỗ trợ sẽ làm cho lối chơi phong phú, ít nhàm chán hơn về sau.

# Palm Pre

## 1 ASTRAWARE BOARD GAMES (ABG)

**Sản xuất:** Astraware
**Giá bán:** 60.000 đồng

ABG chứa tổng cộng 8 sản phẩm nhỏ chuyên về thể loại đánh cờ bao gồm các tựa game quen thuộc như cờ vua, cờ vây, cờ tướng, caro… ABG đạt được khá nhiều giải thưởng của Palm Pre và rất thích hợp để chơi cùng mọi người trong gia đình. Luật lệ của một số trò trong ABG hơi khó hiểu nhưng dù là dân chuyên nghiệp hay người chơi nghiệp dư đều có thể làm quen dễ dàng.

## 2 BRAIN CHALLENGE (BC)

**Sản xuất:** Gameloft
**Giá bán:** 100.000 đồng

BC là một trong những tựa game bán chạy nhất của Gameloft. Game giúp người chơi luyện tập trí não qua các bài tập về trí nhớ, thị giác, logic và toán học … theo độ khó tăng dần. Đặc biệt sau khi hoàn thành các màn chơi, bạn có thể xem lại thành tích của mình được thể hiện bằng các đồ thị và bản thống kê rất trực quan. Đây cũng là một cách hiệu quả để ép bộ não của bạn hoạt động đúng công suất hơn.

## 3 SIMS 3 (S3)

**Sản xuất:** EA
**Giá bán:** 60.000 đồng

Tựa game thể loại mô phỏng bán chạy nhất mọi thời đại đã cập bến hệ điều hành WebOS của Palm Pre sau khi lấn sân sang các hệ máy khác như iPhone, Android. Chuyển thể sang nền tảng khá khiêm tốn như WebOS, S3 vẫn giữ được những thuộc tính then chốt của nó, mô phỏng chân thực cuộc sống gia đình của những nhân vật ảo. Tuy độ phong phú của lối chơi vẫn còn nhiều hạn chế nhưng cũng đủ để bạn tạo dựng một thế giới cho riêng mình trên Palm Pre.

## 4 AZKEND

**Sản xuất:** 10 tons
**Giá bán:** 60.000 đồng

Azkend có thể là tựa game mà bất cứ một ai sở hữu Palm Pre cũng muốn dùng nó để khoe với bạn bè. Một phần do nó có đồ họa được hoàn toàn vẽ tay rất đẹp, mặt khác lối chơi của nó là sự kết hợp hài hòa giữa giải đố và thể loại arcade. Nguyên tắc chơi đòi hỏi bạn phải nhanh tay chọn ra các nhóm hình giống nhau trước khi hết thời gian quy định và màn hình cảm ứng của Palm Pre đáp ứng rất tốt tiêu chí tốc độ mà Azkend yêu cầu. Nhìn chung Azkend là một tựa game tốt với mức giá khả phải chăng.

## 5 MIRIEL THE MAGICAL MERCHANT (MMM)

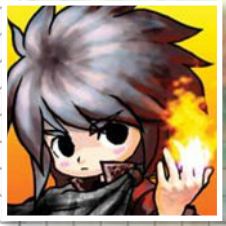
**Sản xuất:** 10 tons
**Giá bán:** 60.000 đồng

Hãy cùng ra tay giúp sức cho Miriel thực hiện được ước mơ sở hữu một nhà hàng hoành tráng bằng cách sử dụng pháp thuật của cô bé để phân phát đủ thức ăn cho tất cả thực khách đang có mặt tại quầy. Bạn chỉ cần nhanh tay lẹ mắt và bảo đảm giao đúng khẩu phần mà khách yêu cầu thì sẽ giành chiến thắng. Game được khoác lên mình chiếc áo đồ họa 2D sặc sỡ và ưa nhìn, các câu đố cũng không quá phức tạp nên MMM phù hợp với mọi đối tượng người chơi nhất là phái nữ.

# Sorcerer of Fortune

Fortune Chronicle Episode 2

## TRUYỀN THUYẾT ĐÁ PHÁP THUẬT



**"KẾT HỢP KHÉO LÉO PHONG CÁCH XẾP KIM CƯƠNG VỚI CHẤT CHIẾN THUẬT, SORCERER OF FORTUNE ĐÃ MANG ĐẾN TRẢI NGHIỆM HẤP DẪN, MỚI LẠ VÀ ĐẦY CUỐN HÚT..."**

| SORCERER OF FORTUNE | |
|---|---|
| PHÁT TRIỂN | Syok Kyu Change |
| PHÁT HÀNH | Dotomchi |
| THỂ LOẠI | Giải Đố Chiến Thuật |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 18/08/2010 |
| TUỔI (ESRB) | Everyone 4+ |
| HỆ MÁY | Iphone, Ipod Touch, Ipad với iOS 3.0 trở lên |

**ƯU**

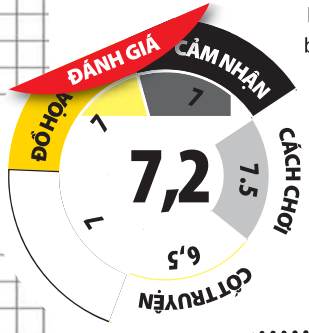
- Hình đẹp, âm khá
- Lối chơi dễ nắm bắt.

**KHUYẾT**

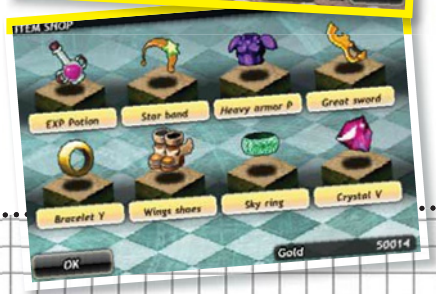
- Nhạc nền quá ít. Thiếu hiệu ứng âm thanh
- Cách bố trí bàn cờ gây nhiều bất tiện.

Sorcerer of Fortune (SoF) là chương thứ hai thuộc seri game nhiều tập Fortune Chronicle do hãng Dotomchi phát triển. Chương đầu tiên mang tên Rebirth of Fortune (RoF) đã "chào sân" cửa hàng App Store của Apple vào tháng 2/2010, với lối chơi thân thiện hòa quyện cùng một nền tảng đồ họa bắt mắt, RoF nhanh chóng được nhiều người chọn lựa làm phương tiện giải trí của họ lúc rảnh rỗi. Tuy là phần tiếp theo nhưng SoF sở hữu một cốt truyện hoàn toàn mới và được bổ sung chất giải đố lấy cảm hứng từ tựa game xếp kim cương nổi tiếng của Popcap.

Trong thế giới Fortune tồn tại một nguồn năng lượng thần diệu gọi là Ether, nó có thể được dùng để dung luyện ra những viên đá phép (Orb) với các công năng khác nhau và ẩn chứa nhiều sức mạnh siêu phàm. Lòng tham muốn độc chiếm Orb của loài người khiến Ether ngày càng khan hiếm, tạo điều kiện cho rồng quỷ Meteor thức giấc và tàn phá thế giới. Bạn sẽ nhập vai một trong 40 phù thủy kiệt xuất của vương quốc nhằm tận dụng những viên Orb còn sót lại để tiêu diệt Meteor và khôi phục hòa bình.




Nhiệm vụ của bạn là vượt qua tất cả 40 màn chơi. Mỗi màn chơi tương ứng một đối thủ với các sức mạnh đặc trưng khác nhau và bạn phải vận dụng quy luật về ràng buộc nguyên tố giữa các viên Orb nếu muốn chiến thắng nhanh chóng. Cuộc giao đấu sẽ diễn ra theo lượt trên một bàn cờ hình thang chia thành 36 ô nhỏ, mỗi ô chứa một viên Orb có màu sắc đại diện cho nguyên tố mà nó hấp thụ gồm hỏa, phong, sét, băng, độc, sinh lực, thổ, và ma thạch. Luật chơi rất đơn giản, hãy tạo ra các hàng ngang hoặc dọc gồm 3 viên Orb cùng màu trở lên, chúng sẽ giải phóng năng lượng và chuyển hóa thành đòn phép tấn công đối phương. Bản thân nhân vật cũng có 8 chỉ số tương ứng với 8 nguyên tố này, mỗi nhân vật có một thiết lập chỉ số khác nhau và tùy theo đó mà bạn sẽ xây dựng nên phong cách chiến thuật cho riêng mình như nên chuyên về nguyên tố nào hay kết hợp chúng ra sao. Tuy các nguyên tố không xung khắc nhau nhưng nếu sử dụng đúng cách bạn sẽ có những đòn tấn công mạnh mẽ hơn rất nhiều lần. Điểm độc đáo của SoF là bạn có thể tạo ra các chuỗi phép liên hoàn (combo), ngoài lực sát thương mạnh hơn bạn còn nhận được một lượng Ether nhất định. Khi lấp đầy thanh Ether, nhân vật sẽ thi triển được tuyệt chiêu cuối cùng của mình. Sau mỗi trận thắng, ngoài điểm kinh nghiệm bạn còn nhận được vàng để mua trang bị.




Khởi đầu bạn chỉ được lựa chọn 1 trong số 3 nhân vật có sẵn, nhưng mỗi lần hoàn thành game bạn sẽ mở khóa được thêm các nhân vật mới với sức mạnh vượt trội. Tổng cộng có đến 40 nhân vật và bạn sẽ tốn một khoảng thời gian kha khá để "phá đảo" hoàn toàn SoF, đây cũng là một điểm hay khi người chơi có thêm cơ hội khám phá những đặc tính khác. Đồ họa của SoF khá đẹp với màu sắc tươi sáng và các hiệu ứng được trau chuốt tỉ mỉ, tuy nhiên cách thiết kế bàn cờ có góc nghiêng hơi thấp sẽ khiến người chơi hơi khó thao tác, đặc biệt là những ai có ngón tay to. Chất lượng nhạc nền tương đối tốt nhưng do số lượng quá ít và thiếu hẳn hiệu ứng âm thanh chiến trận nên cảm nhận nghe nhìn bị sụt giảm đáng kể. Nhìn chung tuy SoF còn nhiều sai sót nhỏ nhưng nó là lựa chọn đáng giá nếu bạn muốn trải nghiệm tính chiến thuật của Diamond Mine hay Bejeweled.

**PHƯỢNG LINH**

# TDU2 TEST DRIVE UNLIMITED

## Đua không giới hạn

Cái tên Test Drive dường như không nổi tiếng như Forza hay Gran Turismo, nhưng chất lượng đường đua mà nó mang tới thì có thể so sánh với những phiên bản Need for Speed hoành tráng. Ý tưởng mà Test Drive Unlimited 2 (TDU 2) mang đến sẽ tập trung vào việc làm chủ và lái những chiếc xe đắt tiền và kỳ lạ nhất hành tinh.

TDU 2, phần tiếp theo phiên bản năm 2006, đang thu hút được sự chú ý của những người yêu thích thể loại đua xe. Bản chơi thử Barcelona đã cho thấy nhà phát triển Eden Games đang rất cố gắng đầu tư, nâng cao sự thú vị của trò chơi với những mẫu xe bắt chước khá hoàn hảo từ Audi TT RS và những bối cảnh xung quanh đường đua. Eden Games cam đoan rằng phiên bản hoàn chỉnh của trò chơi sẽ kéo dài hơn 20 giờ về mặt nội dung.

Sự kết hợp công nghệ mới hứa hẹn sẽ làm cho TDU 2 trở nên hoàn thiện hơn và là một trò chơi mà bất kỳ tay đua ảo nào cũng phải ghé mắt để ý đến. Các tay đua "thứ dữ" thành danh ở phiên bản đầu chắc hẳn đang rất mong đợi những bối cảnh đường đua mới sẽ tạo những thử thách mới, và cả những địa điểm mà người chơi có thể khám phá được trên đường đua. Ít nhất, TDU 2 sẽ phải qua mặt "thiên đường" Burnout Paradise.

Bản thử nghiệm của TDU 2 đã thể hiện rõ sự thay đổi của vòng xoay thời gian giữa ngày và đêm, cũng như hệ thống thời tiết, vì những đặc điểm này ảnh hưởng trực tiếp đến giác quan của người chơi. Dự kiến trò chơi cũng sẽ tái hoàn thiện hệ thống tương tác vật lý, tăng cường độ thật về thiệt hại của xe trong những cuộc đua off-road của những chiếc xe 2 cầu 4x4. Mặt khác, nếu người chơi biểu diễn những kỹ thuật liên hoàn như "near misses", "top speed" thì sẽ được thêm tiền thưởng.

Eden Games cũng tiết lộ TDU 2 sẽ có hệ thống hội nhóm Club để cho người chơi tụ hội với nhau. Người chơi sẽ cùng đồng đội tạo nên những giải đấu trong hội nhóm hoặc thách đấu với những nhóm khác trên toàn thế giới. Các hội nhóm giữ thứ hạng cao sẽ có cơ hội sở hữu những chiếc xế đua thật xịn. Phần độ xe của TDU 2 sẽ có hàng trăm chi tiết từ sơn xe, dán đề can, thay mâm v.v. cùng với một số chi tiết sẽ được mở ra theo diễn biến của trò chơi. Ngoài ra, người chơi còn có thể mua nhà để tạo nơi độ xe riêng.

Phiên bản đầu tiên của Test Drive Unlimited có phần thất bại khi chưa hoàn toàn gây ấn tượng mạnh với các tay đua ảo. Hy vọng với hàng loạt những cải tiến và đặc điểm bổ sung, phần tiếp theo TDU 2 sẽ làm thay đổi được nhận thức đó với những lần tăng tốc "xé gió".

**SU ĐỒNG**

# SIDEWINDER

# LOÀI "CHUỘT" MANG TÊN RẮN

**SIDEWINDER LÀ TÊN CỦA LOÀI RẮN ĐUÔI CHUÔNG, VỚI CÁCH DI CHUYỂN VẶN HÔNG ĐẶC TRƯNG. VÌ LẼ ĐÓ, KHÔNG ÍT NƠI ĐÃ LẤY CÁI TÊN SIDEWINDER ĐẶT TÊN CHO NHIỀU THỨ. RIÊNG MICROSOFT ĐÃ CHỌN SIDEWINDER LÀM TÊN CỦA DÒNG SẢN PHẨM CHUỘT.**

## SIDEWINDER X5

Sản phẩm xuất hiện cách đây khoảng 2 năm, cùng thời điểm với bàn phím SideWinder X6. Nhưng thiết kế và tính năng không thua kém so với những "chuột" dành cho game ở thời điểm hiện tại. X5 có tông màu đen chủ đạo, hai bên sườn là nhựa đen nhám và màu đen bóng ở giữa. Trong bóng tối, X5 được tô điểm bằng 2 đèn đỏ phát sáng qua khoảng trống ở cuối. X5 có kích cỡ trung bình, phù hợp với người thích con chuột nằm gọn trong tay mình, các ngón tay rất thoải mái. Sản phẩm có thiết kế khá ôm tay và dành cho người thuận tay phải. Khi sử dụng, cảm giác của các ngón tay rất tốt, ngón cái vừa vặn với rãnh lõm rất thuận tiện cho bấm 2 nút dọc bên. Phía bên phải, ngón áp út tựa trên các đường cong dốc dọc sản phẩm giữ ngón tay nhẹ nhàng, làm cho ngón tay thoải mái khi hoạt động. Các nút bấm được thiết kế dài, hơi lõm, kéo dài ra phía sau một chút cho ngón trỏ và ngón giữa cảm giác rất vừa tay. Nút cuộn của X5 được thiết kế một vòng bánh xe bằng kim loại bọc cao su có những rãnh nhỏ tạo độ bám tốt hơn. Các nấc của nút cuộn khá chắc, rất thuận tiện trong việc dùng từng nấc khi chọn vũ khí.

X5 có 9 nút bấm, 5 trong số đó có thể lập trình bằng phần mềm IntelliPoint đi kèm. Ngoài 2 nút bấm dọc bên trái và 3 nút thay đổi DPI trực tiếp, còn 1 nút khởi động nhanh chương trình Vista's Games Explorer. X5 là chuột laser với DPI tối đa khoảng 2000 và có thể tùy chỉnh với mức thấp nhất là 200 cho bất kỳ thử thách nào trong game. Độ phân giải có thể tùy chỉnh ngay lập tức, 3 nút trên thân chuột giúp bạn có thể chuyển độ phân giả ngay lập tức giữa 400, 800 và 2000 DPI hoặc có thể tùy chỉnh bằng cách sử dụng phần mềm kèm theo. Tốc độ xử lý hình ảnh của X5 7080 hình/giây, gia tốc lớn nhất: 20G, tốc độ tối đa: 45 inches/giây.

Ngoài ra, phần mềm còn cho phép ghi lại các hoạt động điều khiển của người chơi. Bạn có thể điều nhân vật trong các game hành động quay nhanh 180 độ khi bấm, rất hữu ích khi bạn muốn quay lại sau lưng kiểm tra xem có tên nào đang theo dõi mình.

## SIDEWINDER X3

Xuất hiện sau X5 khoảng 1 năm, X3 là chuột laser có thiết kế đơn giản và giá thành phù hợp với mọi túi tiền của game thủ. Khác hẳn với những người anh em trong đại gia đình chuột chơi game SideWinder, model mang tên X3 vừa mới ra mắt có thiết kế linh hoạt hơn khi có thể sử dụng bằng cả tay trái lẫn tay phải. Hình dáng chuột bo tròn và cân đối, nhưng người dùng tay trái sẽ có 1 chút bất tiện vì nút "Back" được dành riêng cho ngón cái của tay phải. X3 có tổng cộng 8 nút, trong đó có 5 phím tính năng có thể cài đặt macro với bộ phần mềm đính kèm.

SideWinder X3 được có độ phân giải tối đa 2000 DPI và thấp nhất 200 DPI. Sản phẩm cũng được trang bị 3 nút thay đổi độ phân giải tức với 3 mức khác nhau, người dùng có thể thay đổi các thông số thông này. Bộ cảm biến X3 có tốc độ xử lý ảnh đạt 7080 khung hình/giây, gia tốc 20G cũng như có tốc độ di chuyển tối đa 45 inch/giây. Điều đó cũng đồng nghĩa với việc chuột SideWinder X3 có tốc độ di chuyển nhanh, độ chính xác cao cùng độ trễ thấp. Mặc dù giá thành thấp nhưng những tính năng của X3 không hề tầm thường.

## SIDEWINDER X8

Đây là sản phẩm chuột chơi game mới nhất của Microsoft. Những người tay nhỏ, hoặc người thích sử dụng chuột nhỏ nên lưu ý rằng kích thước của X8 khá lớn và được thiết kế chỉ dành cho tay phải. Hình dáng của X8 cũng khá giống X5, tạo sự thoải mái tối đa cho các ngón tay. Ba nút chỉnh DPI được bố trí nằm dọc phía dưới nút cuộn giữa, khi nhấn nút nào thì đèn màu đỏ sáng lên. Tương ứng mỗi lần nhấn là bên hông sẽ có 1 màn hình LCD màu đỏ hiển thị chỉ số DPI. Nút cuộn của X8 được làm bằng nhôm, khi lăn mang cảm giác ồn nhưng chắc chắn. Bề mặt tiếp xúc có những rãnh chéo hình thoi nhằm tăng độ tiếp xúc. Ngoài ra, nút cuộn có thể quay tự do, khi quay nút cuộn bạn có thể lướt qua cả chục cho tới vài trăm trang văn bản trong thời gian ngắn.

SideWinder X8 kết nối với máy tính thông qua kết nối không dây 2,4GHz cùng tính năng Play-n-charge cho phép người dùng chơi game liên tục trong vòng hơn 30 tiếng với một lần sạc. X8 cũng là sản phẩm chuột chơi game đầu tiên của Microsoft sử dụng công nghệ mắt đọc BlueTrack (công nghệ độc quyền của Microsoft )với độ phân giải có thể thiết lập từ 250 đến 4000dpi và tốc độ xử lý 13.000 khung hình/giây, gia tốc tối đa 75G và tốc độ tối đa 120inch/ giây. Công nghệ Blue Track mang đến cho X8 thông số khá ấn tượng nhưng khả năng làm việc trên các bề mặt không tốt bằng chuột laser, công nghệ này không hoạt động tốt trên bền bóng như mặt kính, nilông, đá granic.

Sidewinder X8 đi kèm với một thiết bị tiếp nhận wireless và chặn dây của chuột. Ngoài ra, người dùng có thể sạc trong quá trình sử dụng. Một điều chú ý là chú chuột này di chuyển khá ồn ào.

**QUỐC NAM**

# "GIÁP" CHO MÁY TÍNH

**GỌN GÀNG VÀ MẠNH MẼ, KẾT CẤU CHẮC CHẮN CÙNG KHẢ NĂNG CHỊU LỰC TỐT, 3 BỘ "GIÁP" MỚI TỪ COOLER MASTER VÀ THERMALTAKE LÀ LỰA CHỌN THÍCH HỢP CHO NHỮNG NHU CẦU KHÁC NHAU. MỖI THÙNG MÁY ĐỀU MANG PHONG CÁCH RIÊNG, THIẾT KẾ THEO NHỮNG TIÊU CHÍ KHÁC NHAU. COOLER MASTER ELITE 370 (RC-370) PHÙ HỢP ĐỂ "LÊN" 1 CẤU HÌNH TẦM TRUNG CHO NGƯỜI DÙNG GIA ĐÌNH TRONG KHI COOLER MASTER HAF 912 (RC-912 KKN1) VÀ THERMALTAKE ELEMENT V BLACK EDITION (VL200K1W2Z) HƯỚNG ĐẾN GIỚI GAME THỦ, NGƯỜI DÙNG CAO CẤP CHO NHỮNG CẤU HÌNH "KHỦNG" SỬ DỤNG ĐA CARD ĐỒ HỌA ĐỂ CHƠI GAME, THIẾT KẾ HOẶC XỬ LÝ PHIM ẢNH.**

## COOLER MASTER ELITE 370

Elite 370 thuộc dòng mid-tower (thùng máy đứng, cỡ trung), kích thước 48,1x19x42,4cm và nặng 4,7kg. Thiết kế mang phong cách cổ điển, kiểu dáng gọn đẹp, khỏe khoắn cùng bộ cánh tông đen thời trang, Elite 370 là lựa chọn thích hợp với người dùng văn phòng và gia đình. Mặt trước thùng máy chia làm 2 phần, gồm 3 khoang gắn ổ đĩa 5,25", 1 khoang gắn ổ đĩa 3,5" ở trên và bên dưới là 4 khoang ổ đĩa 3,5". Bảng điều khiển gồm nút nguồn (power), nút khởi động nóng (reset) cùng các ngõ giao tiếp hỗ trợ thiết bị ngoại vi cũng được thay đổi, nhường chỗ để gắn quạt làm mát các khoang ổ đĩa 3,5".

Khả năng hỗ trợ thiết bị phần cứng của Elite 370 khá tốt, tương thích với bo mạch chủ (BMC) chuẩn ATX lẫn micro ATX. Thiết kế bên trong không chia thành từng khu vực, tạo cảm giác thoáng và không vướng víu khi thao tác; cả với cấu hình sử dụng 2 card đồ họa kích thước "full size". Mặt khác, cách thiết kế này giúp không khí lưu chuyển dễ dàng hơn giúp các linh kiện phần cứng mát hơn. Vị trí bộ nguồn cũng được dời xuống đáy thùng, tận dụng làm quạt hút đưa khí nóng ra ngoài, hạn chế sự gia tăng nhiệt độ bên trong. Hơn nữa, cách thiết kế này giúp thùng máy cân bằng hơn, có thể đứng vững trên 4 chân đế cao su nhỏ gọn do trọng tâm được hạ thấp. Mặc định Elite 370 chỉ có sẵn 1 quạt 90mm trong khi thiết kế hệ thống tản nhiệt cho phép gắn đến 7 quạt làm mát kích thước khác nhau. Kinh nghiệm thực tế cho thấy bạn nên gắn thêm quạt làm mát; ít nhất là 1 quạt ở mặt trước để đảm bảo khả năng tản nhiệt, giữ các linh kiện phần cứng luôn mát mẻ và ổn định khi hoạt động. Giá 761.000đ, bảo hành 12 tháng.

# MỚI

## COOLER MASTER HAF 912 (RC-912 KKN1)

Vẫn mang nét đặc trưng của dòng HAF, "chiến binh thép" dành cho giới game thủ. Toàn bộ thùng máy, kể cả các phụ kiện lẫn ốc vít được "ngụy trang" bằng tông đen trung tính. Thiết kế tinh xảo, các chi tiết được chăm chút khá kỹ, kết cấu chắc chắn với dàn khung bằng thép có khả năng chịu lực tốt. Chân đế nhỏ gọn, có lớp đệm cao su giúp hấp thụ chấn động và chống trượt. Mặt trước dạng lưới tổ ong, bên trong có lớp lưới nhựa để lọc bụi, có thể vệ sinh dễ dàng khi bẩn. Bảng điều khiển gồm nút power, reset và các các ngõ giao tiếp hỗ trợ thiết bị ngoại vi ở mặt trước được dời lên phía trên, tạo sự thuận tiện cho người dùng. Điểm đặc biệt trong thiết kế là một phần không gian trên nóc thùng máy được dùng làm nơi chứa thiết bị lưu trữ gắn ngoài, vật dụng cá nhân.

HAF 912 thuộc dòng mid tower, kích thước 49,6x23x48cm và nặng khoảng 8,07kg. Gọn gàng và mạnh mẽ, khả năng hỗ trợ thiết bị phần cứng của HAF 912 không hề kém cạnh so với "đàn anh" 922. Thiết kế tương thích với BMC chuẩn ATX lẫn micro ATX. Mặt trước có 4 khoang gắn ổ đĩa 5,25", 6 khoang 3,5" và 8 khe gắn card mở rộng. Phụ kiện đi kèm hỗ trợ ổ cứng SSD loại 2,5" lẫn 1,8". Hệ thống tản nhiệt mặc định chỉ gắn sẵn 2 quạt 120mm (1 trước và 1 sau) trong khi thiết kế cho phép gắn đến 5 quạt ở mặt trước, sau và trên nóc thùng máy. Ngoài việc kết hợp cùng quạt của bộ nguồn, bạn đọc nên cân nhắc bổ sung thêm quạt làm mát (tùy cấu hình thực tế), tăng cường khả năng tản nhiệt. Giá 2.243.000đ, bảo hành 12 tháng.

## THERMALTAKE ELEMENT V

"Hầm hố" nhưng không kém phần sang trọng, Element V là lựa chọn thích hợp cho những "tay chơi" với thiết kế tinh xảo, kết cấu chắc chắn, sử dụng tông đen cho toàn bộ thùng máy (cả phụ kiện và ốc vít). Bảng điều khiển gồm các nút power, reset, nút tắt/mở đèn LED và các ngõ giao tiếp USB, eSATA, ngõ cắm micro và audio chuẩn HD/AC'97 được dời lên nóc thùng máy. Mặt sau có vị trí dành riêng cho ống dẫn chất lỏng của tản nhiệt nước. Điểm đặc biệt trong thiết kế của Element V là khả năng chống rung và giảm thiểu tiếng ồn khi hệ thống hoạt động. Hai nắp đậy bên có lớp đệm giúp việc đóng mở êm hơn. Khóa an toàn giúp bảo vệ linh kiện phần cứng bên trong tốt hơn. Chân đế thùng máy có thêm lớp đệm cao su nhằm hấp thụ chấn động và chống trượt. Ngoài ra, hệ thống đèn LED với 3 màu cơ bản đỏ, xanh lá, xanh dương (RGB) cho phép bạn đọc tùy chỉnh giúp thùng máy thêm phần hấp dẫn trong đêm tối. Để tránh tình trạng vô ý khởi động lại máy tính, nút reset có kích thước nhỏ và thiết kế chìm bên trong.

Dù chỉ được nhà sản xuất xếp vào dòng full tower (thùng máy đứng, cỡ lớn) nhưng ngoài BMC chuẩn ATX và Micro ATX thì Element V vẫn "vừa vặn" cho cả BMC Ext ATX. Khả năng hỗ trợ thiết bị phần cứng khá tốt, đáp ứng được cấu hình phần cứng sử dụng 3 card đồ họa (3-way- SLI), 2 card 2 nhân (Quad SLI) hoặc ATI CrossFireX. Mặt trước có đến 11 khoang gắn ổ đĩa 5¼", trong đó 6 khoang có thể chuyển đổi để gắn ổ đĩa 3½". Mặt sau có 7 khe gắn card mở rộng và có 1 vị trí dành riêng cho ống dẫn của tản nhiệt bằng chất lỏng. Hệ thống tản nhiệt mặc định gồm 3 quạt 120mm (2 ở mặt trước và 1 trên nóc) và 1 quạt 230mm ở mặt sau, giữ các linh kiện phần cứng luôn mát mẻ, ổn định mà không gây ồn ào. Giá 3.195.000đ, bảo hành 12 tháng.

**ĐÔNG KHUÊ**

**Liên hệ:**

**Cooler Master:** ALPHA. ĐT: (08) 3925 0719.

**Thermaltake:** SAO BIỂN. ĐT: (08) 3862 4741.

# PLAYSTATION MOVE STARTER PACK

# GAME CHUYỂN ĐỘNG TRÊN PS3

Thất bại đầu tiên trên mặt trận game "chuyển động" trước người đồng hương Nintendo bằng chiếc tay cầm đoản mệnh SixAxis không làm đại gia đến từ xứ sở mặt trời mọc Sony buông xuôi tất cả. Trái lại ông lớn này còn củng cố và xây dựng lực lượng để chuẩn bị cho đợt ra quân tiếp theo trên mặt trận game "chuyển động" được suôn sẻ và thành công bằng con bài chủ lực PlayStation Move (PSM) – vốn được nằm trong bộ PlayStation Move Starter Pack mà hãng vừa cho ra mắt thị trường trung tuần tháng 9 vừa qua.

## BỘ PSM STARTER PACK

Trọn bộ PSM Starter Pack bao gồm 3 phần: PSM, camera cảm ứng PlayStation Eye (PSE) và một dĩa Blue-Ray bao gồm demo các trò chơi cũng như các phiên bản cập nhật dành cho các tựa game nổi tiếng đã phát hành trước đây để hỗ chiếc tay cầm điều khiển chuyển động PSM này. Thoạt nhìn, hình dạng của PSM dễ làm người ta liên tưởng ngay đến các microphone trên sân khấu, dàn karaoke bởi phần đầu của tay cầm này có dạng hình cầu được gắn liền với phần thân hình trụ.

Bố trí trên thân của PSM còn có khá nhiều nút bấm đặt đối xứng nhau bao gồm Select và Star trải dọc theo hai bên thân; dàn nút vuông, tam giác, X và O đặt đối xứng nhau qua phím Move; dọc theo phím Move còn có nút PS quen thuộc; cuối cùng là phím T – có thiết kế dạng cò súng được đặt ở phần thân sau. Ngoại trừ phím Move có thiết kế khá to và phím PS được đặt lõm sâu dưới phần thân các phím còn lại nhỏ nhưng nhờ thiết kế lồi nên việc thao tác diễn ra rất nhạy và không mấy khó khăn. Dưới đáy của PSM còn có thêm lỗ để người sử dụng có thể quấn dây đeo (được đính kèm trong bộ Starter Pack này) vào cổ tay nhằm tránh trường hợp cao hứng, mất kiểm soát có thể khiến tay cầm rơi hoặc vuột khỏi tầm tay. Phần đáy của tay cầm cũng bố trí sẵn cổng USB Type-B để người sử dụng có thể dễ dàng dùng cáp USB sạc lại thông qua PC, PS3…

Thoạt trông, PSM khá đơn giản và không có gì đặc biệt nhưng khi bước vào hoạt động quả cầu của tay cầm này được thay đổi màu sắc liên tục. Việc thay đổi màu sắc này không chỉ đơn thuần là vui mắt mà thực chất nó cho biết quả cầu này đang phản ứng lại với ánh sáng môi trường. Mặt khác đây cũng là mấu chốt để PSM có thể bắt liên lạc được với PlayStation Eye, thiết bị giúp PS3 có thể phân tích chuyển động của các game thủ. Cần lưu ý là tùy vào tựa game mà người chơi phải thiết lập chiếc camera này ở những vị trí khác nhau (thông thường là ở ngay trọng tâm màn hình chơi) để đảm bảo việc bắt các chuyển động được chính xác. Vì vậy, bạn nên xem qua các hướng dẫn cơ bản được giới thiệu ở phần mở đầu mỗi tựa game để việc sắp đặt, bố trí camera được chính xác.

## THỬ NGHIỆM ĐỒ CHƠI

Tiến hành thử nghiệm các bản chơi thử trong dĩa demo đính kèm theo PSM Starter Pack. Có thể nói ấn tượng đầu tiên khi thưởng thức các trò chơi này chính là độ chính xác gần như tuyệt đối mà PSM và PSE mang lại. Chẳng hạn như hồng tâm di chuyển trong Time Crisis: Razing Storm rất ít khi bị lạc ra ngoài hoặc không như ý muốn so với việc sử dụng bộ GUNCON 3 phát hành riêng cho Time Crisis 4 trước đây. Hay với game Tumble việc di chuyển và luồn lách các khối lập phương qua các vòng tròn ngay phần hướng dẫn cơ bản đều diễn ra khá suôn sẻ. Không chỉ ghi lại chuyển động chính xác từng mm, điểm làm người viết ấn tượng ở PSM chính là tính năng rung phản hồi lực rất tốt điều mà Wii Remote – đối thủ cạnh tranh trực tiếp của PSM hiện tại chưa thực hiện được. Tính năng rung phản hồi lực độc đáo này đã khiến những pha đấu súng nghẹt thở trong Time Crisis: Razing Storm hay những gậy golf của Tiger Wood trong Tiger Wood PGA Tour 11 trở nên sinh động, nếu không nói là "thật" hơn rất nhiều so với cảm giác thưởng thức trên Wii trước đây.

Có thể nói PSM là bước nhảy khá xa của Sony so với Six Axis trước đây về mặt chất lượng. Tuy nhiên với giá bán ngót nghét gần bằng máy chơi game cầm tay NDS Lite cho bộ PSM Starter Pack chưa tính thêm Sony Navigation (thiết bị tương tự Nunchuk) có giá trên dưới 1 triệu đồng như hiện nay thì việc thưởng thức game cảm ứng chuyển động trên PS3 sẽ khiến nhiều game thủ băn khoăn, cân nhắc khá nhiều./.

Giá tham khảo: 2,4 triệu đồng.

**ANH TUẤN**

**Liên hệ:**

**Haloshop** - 82 Pasteur Phường Bến Nghé, Quận 1, TP.HCM

ĐT: (08) 39 141 494 - (08) 39 144 998

# CHUYỆN NHỎ SẼ CHẲNG HÓA TO

**Nếu các bạn trẻ biết cách giải quyết mâu thuẫn, sẽ không có nhiều chuyện thương tâm đã xảy ra. Vai trò "huấn luyện viên" là không thể thiếu.**

Thông tin về bạo lực học đường xuất hiện hầu như mỗi ngày làm đau lòng bất cứ ai quan tâm đến thế hệ trẻ. Đáng ngại nhất là tình trạng các em học sinh đánh nhau, dẫn đến những hậu quả rất nguy hiểm chỉ vì những mâu thuẫn, xích mích nhỏ. Điều này cho thấy các em không được trang bị kỹ năng xử lý những mâu thuẫn, xích mích khi nó vừa nảy sinh. Trong nhà trường, có môn học Giáo dục công dân, có tổ chức Đoàn, Đội, gần đây một số trường đã có Phòng tư vấn tâm lý học đường. Ở nhà cha mẹ cũng thường dạy "Con phải thế này, con không được thế kia,…", vậy tại sao một kỹ năng quan trọng gần như hàng đầu trong thời đại rất dễ nảy sinh xích mích (do những khác biệt về sắc tộc, văn hóa, tín ngưỡng, giá trị sống cùng tồn tại trong một môi trường) lại không được rèn luyện một cách thích đáng? Một trong những nguyên nhân là do chúng ta chưa chú trọng đến việc "hành", mà mới chỉ dừng lại ở mức độ "học", để biết. Trong khi để có kiến thức (tức để biết) có thể chỉ cần ngày một ngày hai, thì để làm được (tức để thành kỹ năng, thói quen) thì cần một thời gian rèn luyện dài, liên tục, công phu và bắt đầu từ khi trẻ còn nhỏ. Cha mẹ, thầy cô, những người làm việc với trẻ nên nắm vững những kĩ năng giải quyết mâu thuẫn, để luyện tập với trẻ qua các hoạt động, các trò chơi đóng vai, đưa trẻ vào những tình huống giả định có thể xảy ra trong cuộc sống hằng ngày giúp trẻ nhận diện mâu thuẫn, và tập giải quyết chúng.

Trẻ cần phải hiểu mâu thuẫn là điều ta luôn gặp phải trong cuộc sống hằng ngày, ở bất kỳ đâu. Chúng ta ít nhiều ai cũng có lúc không đồng ý với người khác, gây ra xích mích nhỏ hay to, ở trường, ở nhà, trên đường phố…

## BỐN PHƯƠNG CHÂM ĐỐI PHÓ

Mâu thuẫn phát sinh do có sự khác biệt giữa các cá nhân về quan điểm, sở thích, mục đích, quyền lợi… Ví dụ: Một bạn trẻ thích mặc áo màu xanh, nhưng mẹ bạn ấy muốn bạn ấy mặc áo hồng sẽ đẹp hơn vì họ sẽ đi dự tiệc sinh nhật. Thế là giữa hai mẹ con đã nảy sinh mâu thuẫn. Hay một bạn thích cả tổ làm chung một tấm thiệp thật độc đáo tặng thầy nhân ngày 20/11, nhưng nhiều bạn khác trong tổ thì lại muốn đi mua cho …đỡ mất công. Thế là giữa các bạn có thể lời qua tiếng lại, gây xích mích. Mâu thuẫn có thể phát sinh từ những việc rất nhỏ, nhưng hậu quả lại to lớn. Như trong ví dụ 1, người mẹ có thể "khái quát" lỗi của con thành "không bao giờ chịu nghe lời"; hay trong ví dụ 2, các bạn có thể nói bạn kia "bày đặt, thích thể hiện". Tuy nhiên, mâu thuẫn không nhất thiết cứ phải dẫn đến xích mích, hay bạo lực nếu ta biết cách giải quyết chúng theo lối ôn hoà và lành mạnh. Để giải quyết được, điều đầu tiên là phải làm sao cho trẻ hiểu được mâu thuẫn là chuyện bình thường, luôn xảy ra trong cuộc sống. Việc ta cần làm là phải chấp nhận nó và tìm cách để đối phó với nó. Có nhiều cách để đối phó với mâu thuẫn, nhưng về cơ bản, ta cần phải:

1. **Hiểu nhau**
2. **Không làm chuyện tồi tệ hơn**
3. **Hợp tác**
4. **Tìm giải pháp.**

### Hiểu nhau

Khi có mâu thuẫn, mỗi bên cần phải hiểu được nguyên nhân dẫn đến việc không thống nhất về ý tưởng hay ý muốn. Để hiểu được như vậy, những bên liên quan cần:

- Nói rõ cảm nghĩ của mình về vấn đề gây xích mích (không được cắt lời)
- Lắng nghe ý kiến của bên kia
- Cố gắng đặt chính mình vào vị trí của người kia để hiểu vì sao họ suy nghĩ hành động như vậy.

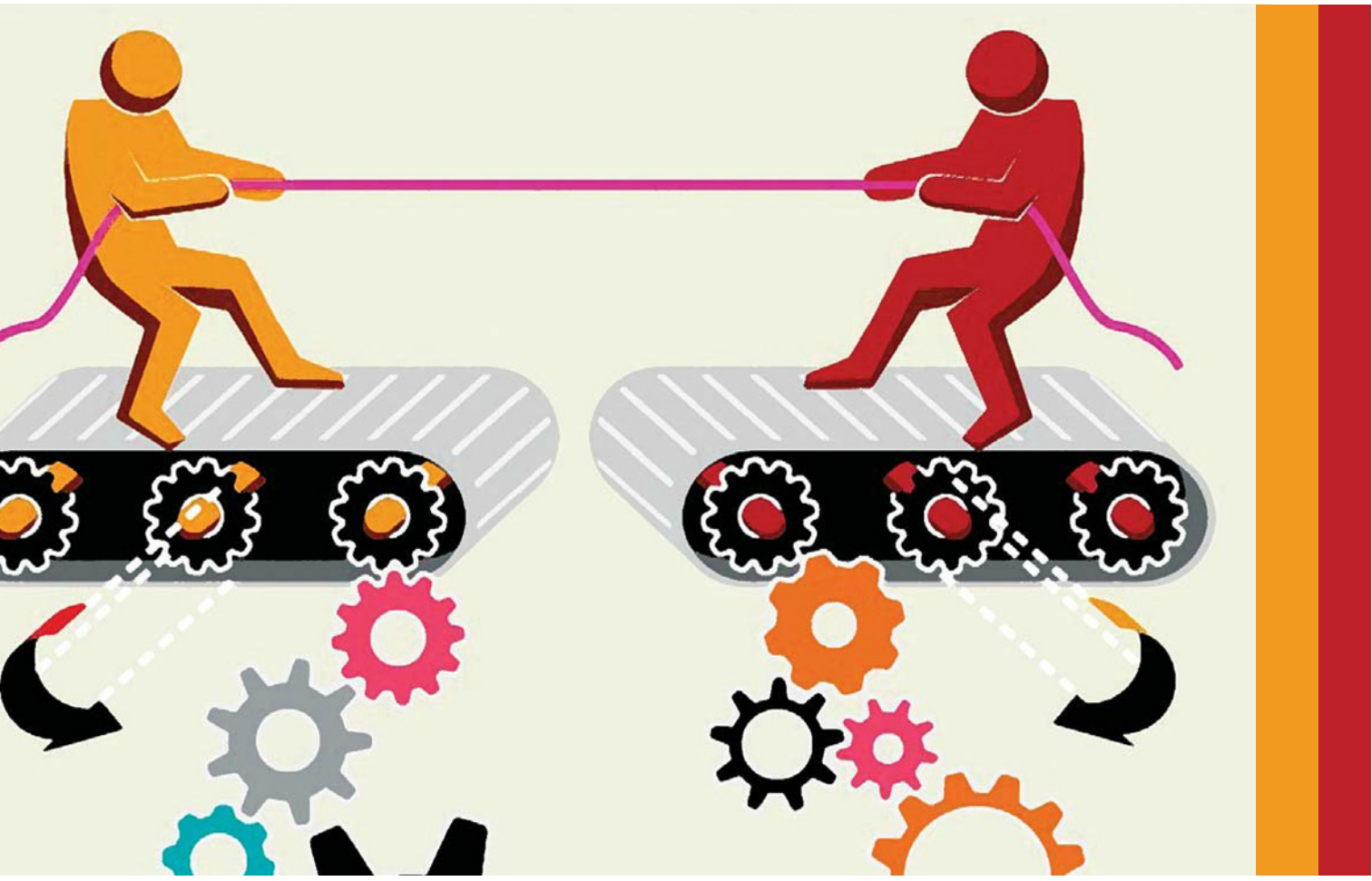
### Không làm mọi chuyện tồi tệ hơn

- Không làm bẽ mặt người khác. Đừng châm chọc, bôi xấu người khác để làm họ mất mặt. Đừng bình phẩm, trêu ghẹo ai đó về ngoại hình, giới tính của họ (con trai hay con gái), không bới móc, châm chọc về những "bí mật" của họ
- Không to tiếng
- Tuyệt đối không đánh, đấm đá, xô đẩy hay bất cứ điều gì xâm phạm vào cơ thể của người khác.

### Hợp tác

Hãy nói câu bắt đầu bằng "Tôi". Cách nói "Tôi..." là cách nói nhằm không đổ lỗi cho người khác khi có mâu thuẫn. Câu nói bắt đầu bằng "Tôi" rất khác với bắt đầu bằng "Bạn". Khi bắt đầu bằng "bạn", chúng ta đã vô tình có xu hướng "tấn công", đả kích người kia, đánh giá, phán xét họ, thật chí là "chụp mũ, đặt tên". Cấu trúc của câu nói dạng này là: "Tôi cảm thấy… (cảm xúc của bạn) khi bạn… (việc họ làm), bởi vì… (giải thích vì sao việc đó làm bạn giận)". Việc sử dụng cách nói bắt đầu bằng "Tôi" phải được luyện tập để trở thành kỹ năng, thành thói quen giúp thiếu niên có thể ứng dụng thành thục. Một trong những cách luyện tập là chơi đóng vai, trong các tình huống thường xảy ra trong thực tế với bạn bè trong trường, với người thân trong gia đình, với người lạ ngoài xã hội (bị bạn xô ngã trong giờ chơi, giờ thể thao; bị nói xấu sau lưng, bị bịa đặt chuyện tình cảm; với những bạn có trang phục quá khác biệt; bị xem trộm nhật ký…)

- Hãy nói về cảm xúc của mình mà không đổ lỗi cho người



khác, ví dụ: “Tôi thấy buồn lắm khi bạn cứ la lối như thế” thì hay hơn là “Làm gì mà bạn la hét om sòm quá đấy, tôi bực mình rồi!”

- Cố gắng thay phiên nhau nói. Có thể quy định mỗi bên được phép nói bao nhiêu phút, sau đó bên kia mới được phép bắt đầu. Như thế thì mỗi bên đều có cơ hội bằng nhau để bày tỏ những gì muốn nói

- Nói nhẹ nhàng. Thật là khó để giữ giọng nhẹ nhàng khi đang tức điên lên, nhưng hãy cố gắng tập nói nhẹ nhàng. Quát tháo, gay gắt làm tất cả mọi người xung quanh bực mình, và khi bực mình thì không ai muốn lắng nghe. Khi thấy khó kiềm chế, có thể quy định viết ra giấy điều cần trao đổi, sau đó đọc giấy của người khác xem họ thấy vấn đề như thế nào

- Hãy chủ động lắng nghe (cho người nói thấy là bạn đang chăm chú lắng nghe họ) bằng cách:

+ Nhìn thẳng vào người nói, cho họ thấy mình đang tập trung

+ Công nhận cảm xúc cuả họ, thể hiện sự lắng nghe bằng cách nói “ừ, à, ra vậy”, “đúng rồi”, “vậy sao”, “không phải thế”

+ Lặp lại những gì nghe được. Khi người kia nói xong, hãy lặp lại những gì đã nghe được từ họ. “Vậy bạn nghĩ vấn đề ở đây là tôi đã …, phải không?”.

## Tìm giải pháp

Khi cả hai bên đã lắng nghe nhau nói và hiểu được vấn đề gây xích mích là gì, hãy cùng nhau tìm cách giải quyết:

- Hãy cùng tìm ý tưởng xem có thể giải quyết vấn đề bằng cách nào. Hãy nghĩ ra càng nhiều cách càng tốt, ngay cả khi thoạt đầu chúng có vẻ ngớ ngẩn

- Tìm những cách thiết thực, khả thi, để giải quyết được mâu thuẫn, đáp ứng được yêu cầu của cả hai bên

- Một khi đã thỏa thuận được cách giải quyết thì các bên liên quan phải có cam kết thỏa thuận làm theo những quyết định chung đó. Nếu sau đó, cách làm này không mang lại hiệu quả thì sẽ phải cùng nhau tìm cách khác.

## HÃY GHI NHỚ

Giải quyết mâu thuẫn chưa bao giờ là việc dễ dàng. Rắc rối không tự ‘bốc hơi’ khi chúng ta phớt lờ chúng đi – thực tế đã chứng minh là chúng sẽ chỉ càng tệ hơn. Tốt nhất là phải đối mặt với chúng và giải quyết càng sớm càng tốt, ngay khi chúng mới vừa nảy sinh. Muốn vậy mỗi bạn trẻ của chúng ta cần phải được trang bị “vũ khí” và rèn luyện để ghi nhớ “quy trình” :

- Nhận diện/Nghĩ kĩ về vấn đề
- Nói rõ cảm xúc của bản thân
- Lắng nghe ý kiến của người khác
- Ra ý tưởng để giải quyết vấn đề
- Quyết định xem mỗi bên phải làm gì
- Làm theo những gì bạn đã quyết
- Nói chuyện lại lần nữa nếu cách cũ không hiệu quả.

**NGUYỄN THỊ THANH THỦY**
**Thạc sĩ Giáo dục Học**

# HỘP THƯ HỎI & ĐÁP

## Một câu hỏi lớn?

**Trong 2 kỳ tạp chí tháng 10 và 11 vừa qua, tạp chí đã nhận được ý kiến từ nhiều bạn đọc, bức xúc trước những thay đổi về nội dung trên 2 kỳ tạp chí này. Những góp ý của các bạn luôn là cơ sở để tạp chí cải tiến nội dung. Nhân dịp này, Thế Giới Game gửi lời cảm ơn các bạn: *tranhuuta@gmail.com, ntaclass@gmail.com, cao.tranthanh83@gmail.com, nguyenhoangnhatminh.echip@gmail.com* và nhiều bạn khác đã gửi câu hỏi trên diễn đàn cũng như gọi điện trực tiếp đến tòa soạn. Hầu hết các bạn không hiểu vì sao Thế Giới Game đột ngột thay đổi nội dung và không còn những nội dung bắn súng và hành động, kinh dị như trước.**

Như Thư Ban Biên tập của TGG kỳ này đã có giải thích một phần. Trong vài năm qua, game đã thể hiện những điểm tiêu cực. Với lý do đó, trong 2 số qua, TGG đã ngưng đăng tải các bài viết bắn súng và hành động bạo lực, cũng như các bài viết thuộc thể loại kinh dị cùng các bài viết về các trò chơi trực tuyến. Để bù đắp vào sự thiếu hụt đó, TGG vẫn thực hiện các bài viết về các dòng game phiêu lưu,giải đố, thể thao, âm nhạc... đồng thời viết thêm về các nội dung giải trí khác như âm nhạc, điện ảnh, cờ, thể thao biểu diễn và các hoạt động lành mạnh. Mặc dù chúng tôi mở rộng nội dung nhưng nội dung game lành mạnh vẫn chiếm phần lớn. Các nội dung mở rộng nhằm giúp bạn đọc có thêm phương thức giải trí mới. Chúng tôi hoan nghênh mọi ý kiến đóng góp của quí bạn đọc.

**Mình muốn hỏi MTXT Sony Vaio CW26FG có cấu hình là: Core i5 520M, VGA NVIDIA Geforce 330M, RAM 4GB DDR3, hệ điều hành Window 7 Home Premium 64bit, đã cài đặt đầy đủ driver, PhysX, công nghệ CUDA... Cho hỏi mình có thể chơi tốt các game ở độ phân giải 1600x900 (độ phân giải chuẩn của màn hình) không? (hoanengineer – Cộng đồng TGVT)**

Trong trường hợp game hỗ trợ độ phân giải 1600x900 thì bạn có thể chỉnh sang độ phân giải này. Việc thay đổi độ phân giải lên mức cao hơn chuẩn thông thường (hiện nay thường là 1024x768) sẽ sử dụng nhiều tài nguyên của máy tính hơn, và việc chơi tốt game (chạy mượt, không bị giật hình) còn phụ thuộc vào yêu cầu đồ họa của game và cảnh chơi.

**Tôi muốn hỏi ở Hà Nội có chỗ nào nhận đặt đĩa Xbox 360 bản quyền mua ở Mỹ không? (lehoangminhxu – Cộng đồng TGVT)**

Bạn hãy thử liên hệ Hotgame Shop: 127 - A6 – Trần Huy Liệu – Giảng Võ – Hà Nội (ĐT: 04.7261373).

**Em chơi Star Wars: The Force Unleashed 2 nhưng khi xem xong đoạn phim đầu đến phần loading vào game thì tự nhiên bị văng ra ngoài desktop và hiện là lỗi "The instruction at 0x007b8a53 referenced memory at 0x00000018. the memory could not be written. Click on OK to terminate the program (009865)." (vn009865 – Cộng đồng TGVT)**

Nguyên nhân gây văng khỏi game có thể là do máy tính không đáp ứng được yêu cầu của game. Cấu hình tối thiểu của Star Wars: The Force Unleashed 2: CPU Intel Core 2 Duo 2,4GHz, RAM 2GB, VGA 256MB Geforce 8800 (hỗ trợ Shader 3.0), Windows XP SP3/Vista SP2/7.

**Thắc mắc của các bạn được chúng tôi và chính bạn đọc Tạp chí Thế Giới Vi Tính nghiên cứu, trả lời chủ yếu trên "Cộng Đồng" - http://www.pcworld.com.vn/forum. Mời bạn đọc gửi câu hỏi và tham gia trả lời để Cộng đồng TGVT ngày càng phát triển.**

OXY

# Hết Mụn Hết Thâm

## Con trai mà có MỤN thì sao mà KOOL?

**Mụn hết đi, thâm vẫn còn...làm sao hấp dẫn bạn gái?**

**OXY SẠCH MỤN** mới với 2 bước:

- Bọt rửa mặt **Oxy Acne Clear Wash** - Diệt khuẩn mụn tận gốc lỗ chân lông, thổi bay bụi bẩn, chất nhờn với bọt cực xốp, cực mát.
- Gel diệt khuẩn **Oxy Acne Clear Gel** - Sạch mụn, ngăn ngừa sự hình thành vết thâm sau mụn với Salicylic Acid, L-Ascorbic Acid 2-Glucoside.

**Hết mụn, mà không có vết thâm. Vậy mới đẹp trai đúng chuẩn.**

**www.oxyvn.com**

ROHTO
www.rohto.com.vn

CTY TNHH ROHTO-MENTHOLATUM (VIỆT NAM)
16 VSIP, đường số 5, KCN VN-Singapore, Thuận An, Bình Dương
Tư vấn khách hàng: ĐT: (08) 3822 9322 – Email: enquiries@rohto.com.vn

Số tiếp nhận hồ sơ quảng cáo Sở Y Tế - Bình Dương: 0203/2010/QCMP

# Leo vách núi nhân tạo

**Leo núi trong game thì dễ nhưng leo núi nhân tạo không hẳn như vậy. Nhìn vách núi giả dựng đứng cả chục thước, không ít game thủ ngao ngán. Nhưng vẫn có những người nặng trên 100kg tham dự trò chơi này.**

Leo núi nhân tạo là bộ môn thể thao còn khá mới mẻ ở Việt Nam, tuy nhiên nó lại có tốc độ phát triển nhanh nhất trên thế giới hiện nay. Tại Bắc Mỹ có hơn 600 phòng tập thể dục được thiết kế cho việc leo núi nhân tạo, môn thể thao này còn được hưởng sự tăng trưởng đáng kinh ngạc ở châu Á. Cụ thể như tại Trung Quốc có hơn 25 phòng tập thể dục và hơn 100 bức tường nhân tạo tại các trường đại học, trung tâm mua sắm, khách sạn và khu nghỉ dưỡng. Tại các nước khác con số có khiêm tốn hơn nhưng cũng không hề ít như: Indonesia 12 địa điểm, Thái Lan 20 địa diểm, Philippines 17 địa điểm,..., Nhật Bản có hơn 130 địa điểm. Việt Nam gần đây cũng có tên trong danh sách những nước có địa điểm luyện tập môn thể thao này nằm tại Q.2 và Q.3, TP.HCM.

Do đây là môn thể thao có tính mạo hiểm cao, nên các vận động viên đều phải tuân thủ theo các quy định về bảo hộ. Trước khi leo núi, người chơi sẽ được trang bị kiến thức về sử dụng các thiết bị an toàn như: đai đeo, dây belay, giày leo núi… cùng những bài học về cách bám dây, khởi động tránh chấn thương, kỹ năng đu dây từ đỉnh xuống,… Những bài học ban đầu tuy đơn giản nhưng lại hết sức quan trọng nên nếu bạn chú tâm lắng nghe đồng thời thực hiện bài bản các động tác thì rất đỡ tốn sức.

## Lợi ích của leo núi nhân tạo!

Lợi ích đầu tiên của môn leo núi nhân tạo có thể kể đến khía cạnh vui vẻ vì nó không đặt nặng vấn đề thành tích hay bất cứ thứ gì yêu cầu bạn phải đạt được. Ngoài ra nó còn an toàn và phù hợp với hầu như tất cả các lứa tuổi. Các em nhỏ khoảng 6 tuổi đã có thể tham gia bộ môn này cùng với sự hướng dẫn của phụ huynh và huấn luyện viên. Leo núi nhân tạo là một hoạt động an toàn, lành mạnh cho các gia đình, nhóm bạn, các công ty, trường học và các trường đại học, thậm chí cá nhân có thể thưởng thức cảm giác một mình chinh phục các mức độ được đề ra.

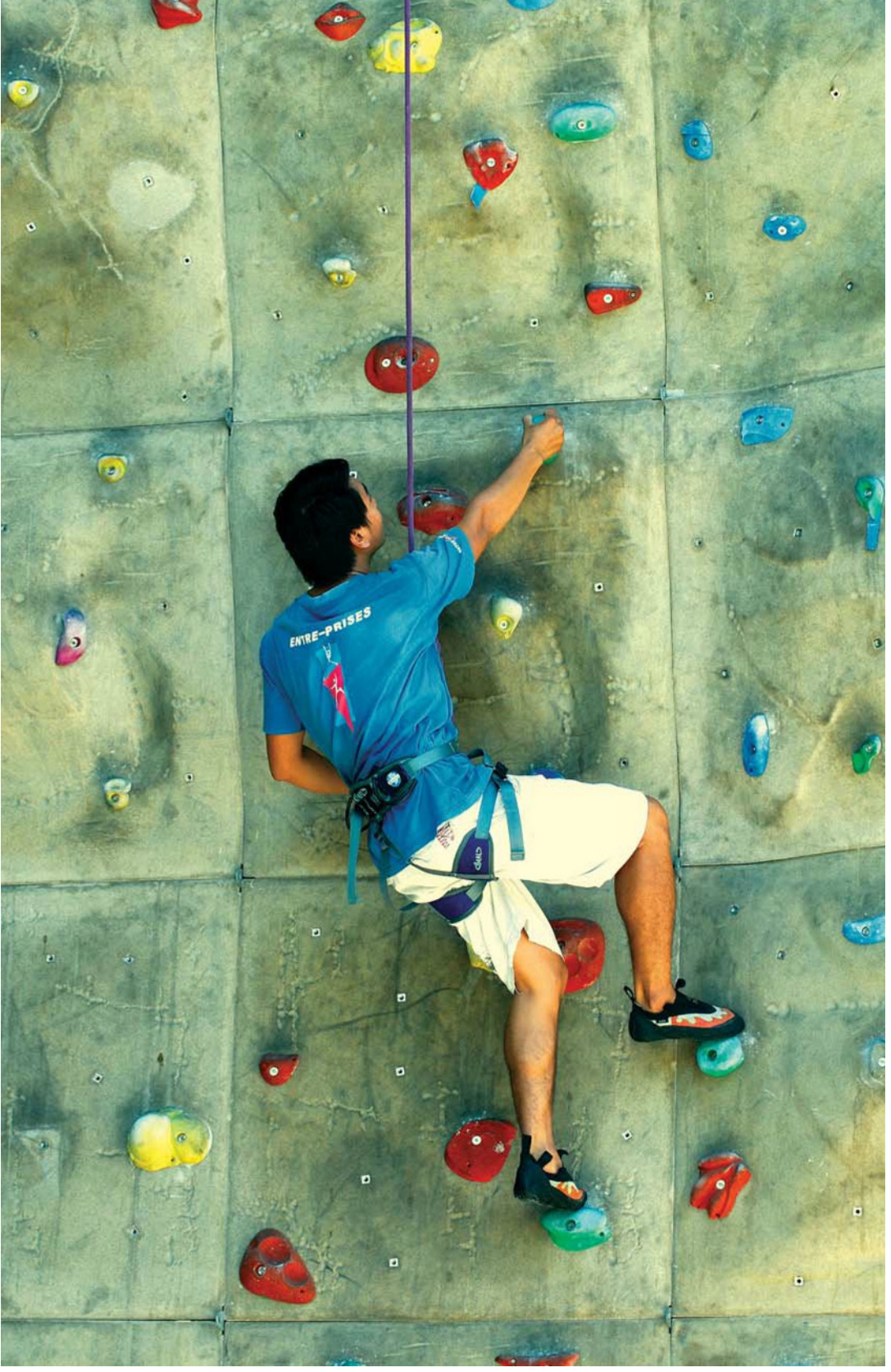
Một xu hướng đáng lo ngại mà ai cũng có thể nhìn thấy khi mức sống cao hơn trước đồng nghĩa với việc người ta sẽ ít vận động hơn. Do đó, leo núi sẽ giúp xây dựng nền tảng thể lực, sự linh hoạt, cân bằng và khả năng kiểm soát bản thân. Nó mang lại cảm giác đến từng ngón tay và các ngón chân của bạn khi chúng bám chặt vào vách đá hay các mấu được dựng sẵn để từ đó nâng dần cả thân người leo lên vị trí cao hơn, làm bạn có cảm giác vươn tới một tầm cao mới cả nghĩa đen lẫn nghĩa bóng.

Mặt khác thông qua môn thể thao mang tính phiêu lưu này giúp bạn hoàn thiện khả năng làm việc theo nhóm, kỹ năng lãnh đạo, kỹ năng ra quyết định. Giúp bạn giảm stress hay những áp lực gặp phải trong công việc hay cuộc sống hằng ngày.

## Các thiết bị cần khi leo núi nhân tạo

Bộ môn leo núi nhân tạo thường bắt buộc phải có những chuẩn mực an toàn rất cao nếu không dễ gây nguy hiểm cho những người tham gia. Do đó, để đảm bản an toàn bạn nên tham gia một khoá hướng dẫn ngắn của huấn luyện viên trước khi bắt đầu một cuộc chinh phục mới. Khoá học đó thường bao gồm những bước cơ bản như: sử dụng hợp lý các thiết bị belay, nút thắt và dây leo cơ bản,... Trách nhiệm cá nhân và thực hành leo an toàn được nhấn mạnh để đảm bảo an toàn cho bạn và những người cùng chơi.

Việc trước tiên của khái niệm an toàn khi leo núi là những bài tập khởi động nhằm giảm tiềm năng bong gân, căng cơ và các thương tích khác do không tập kỹ phần khởi động gây ra. Dù phần này tương đối đơn giản nhưng lại đóng vai trò quan trọng nhất cho các nhà leo núi mới. Các bài tập thường thiên về việc vươn dài của cánh tay, xoay cổ, lưng, vai và chân, thời gian



khởi động thường kéo dài từ 5-10 phút.

Chuẩn bị tinh thần là một phần quan trọng của kinh nghiệm leo núi. Dành thời gian trước và sau một phiên leo núi để tập trung và thư giãn có thể giúp bạn thoải mái hơn với những suy nghĩ cần thiết để đạt được sự tự tin và thành công. Thời gian nghỉ giải lao cũng giúp bạn hồi phục phần sức lực đã mất

## Địa điểm bạn có thể chơi môn leo núi nhân tạo

Đáng tiếc là môn thể thao này chưa có mặt tại Hà Nội mà chỉ xuất hiện tại TP.HCM với hai địa điểm và đều do công ty leo núi đá xinh X – Rock Climming đầu tư. Địa điểm leo núi đầu tiên nằm ở 503A Nguyễn Duy Trinh, Phường Bình Trung Đông, Q.2, TP.HCM với một ngọn núi giả rất ấn tượng có độ cao 24m được chia thành nhiều đường trèo, đáp ứng nhu cầu của mọi đối tượng người chơi. Trong đó, gồm một đường trèo cao 4m dành cho người mới chơi và trẻ em, hai đường cao 6 -10m dành cho người đã biết chơi, ba đường cao 20-24m dành cho người chơi trình độ từ trung cấp đến nâng cao. Ngoài ra, bạn còn có thể thử hai đường trèo hoàn toàn không có mấu bám dành cho những người leo núi dàn dạn kinh nghiệm.

Địa điểm thứ hai đặt tại nhà thi đấu Phan Đình Phùng, Q.3, TP.HCM. Núi nhân tạo ở đây có 8 sợi dây leo tương đương 8 cấp độ từ dễ đến khó. Cấp đầu tiên là khu vực núi có nhiều tay cầm đặt gần nhau, tường cũng phẳng hơn. Cấp độ càng cao tường leo càng hiểm trở, khó nhất là đoạn tường nhô hẳn ra bên ngoài buộc người leo phải cố gắng trườn hết mình để với rồi đu mình lại mới có thể vượt qua được. Các mấu bám cũng được tính toán kỹ lưỡng để tô theo một màu sắc nhất định sao cho khi bạn đạt được trình độ cao hơn có thể leo theo một màu sắc cố định.

**VŨ QUANG**

# e-Sports CŨNG CÓ XÌ CĂNG ĐAN

**Bên lề các sân chơi thể thao luôn có những ghi nhận về tính trung thực của kết quả thi đấu. Nếu như gần đây một tiến sĩ người Anh đã xuất bản cuốn sách về nạn cá độ trong bóng đá toàn cầu, thì trong giới thể thao điện tử (e-Sports), bán độ hay thả độ cũng đã xuất hiện từ lâu với vụ tai tiếng gần đây nhất tại Hàn Quốc.**

## Bóng đen xuất hiện

Những tín đồ e-Sports xứ Kim Chi như rụng rời với vụ việc scandal thả độ của các tên tuổi nổi tiếng bị phanh phui, kéo theo là một bóng đen che ảm đạm phủ toàn bộ nền công nghiệp không khói này.

Người khơi nguồn cho sự việc này là anh chàng game thủ người Mỹ hiện đang sinh sống tại Hàn Quốc, có tên là Dan "Rekrul" Schreiber. Vào một tối sau khi đi uống rượu cùng bạn về, Rekrul đã đăng tải một đoạn video "tâm sự" lên Youtube và Teamliquid (Fansite quốc tế hàng đầu về StarCraft Hàn Quốc) kể về những tin đồn gần đây trong giới eSports xứ củ sâm: Sự bắt tay giữa các game thủ chuyên nghiệp với các website cá độ nhằm dàn xếp tỉ số.

Rekrul từng là một trong những người đầu tiên đến Hàn Quốc để theo đuổi sự nghiệp game thủ chuyên nghiệp. Tuy nhiên, càng tiến sâu vào lĩnh vực này bao nhiêu, anh càng nhận ra được những mặt trái và cuộc sống khắc nghiệt nơi đây. Rekrul quyết định rút chân ra khỏi cộng đồng và trở thành một tay chơi Poker chuyên nghiệp. Rekrul đang sống tại Hàn Quốc và có quan hệ khá mật thiết với các nhân vật cộm cán của làng eSports nơi này. Tuy không còn tham gia trực tiếp vào làng proGaming Hàn Quốc nữa nhưng mọi góc khuất và nội tình nơi đây đều được game thủ này nắm rõ.

Theo những gì anh tiết lộ, việc các game thủ chuyên nghiệp nhận "tiền bẩn" từ phía nhà cái để dàn xếp tỉ số là một việc làm đã diễn ra được vài năm gần đây. Sau khi nhận một khoản tiền từ phía những website cá độ, các game thủ chuyên nghiệp sẽ cố tình thua. Số tiền mà họ nhận được tỉ lệ thuận với mức độ nổi tiếng cũng như tầm quan trọng của các trận đấu họ tham gia, trung bình từ 3.000 USD – 10.000 USD (tương đương 3 triệu Won tới 10 triệu Won/trận). Đứng ở giữa, chỉ có những con bạc thiếu hiểu biết là thiệt thòi nhất.

Rất nhiều game thủ hạng A của làng eSports Hàn Quốc bị tình nghi là có liên quan tới đường dây này; trong đó nổi bật nhất có thể kể tới "nhạc trưởng Zerg' Ma "sAviOr" Jae Yoon khi được cho là đã bỏ túi được số tiền khổng lồ lên tới 2.000.000 USD (khoảng 2 tỷ Won). Không dừng lại tại đó, nhiều bình luận viên, game thủ chuyên nghiệp đã nghỉ hưu hay thậm chí là các huấn luyện viên cũng bị xét trong diện tình nghi ở vị trí môi giới.

## Vào cuộc

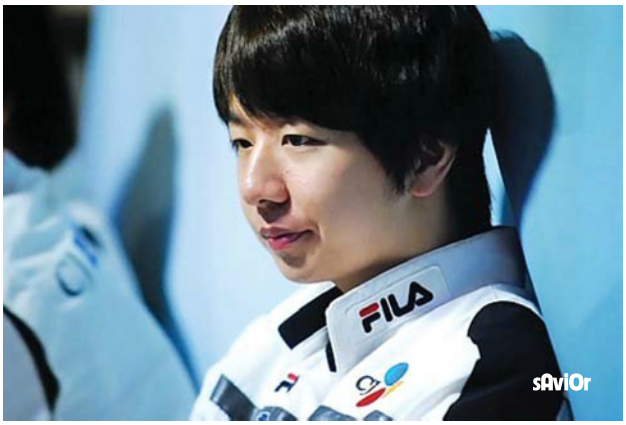
Sự việc bị phanh phui đã khiến website eSports hang đầu Hàn Quốc – Fomos.kr chính thức vào cuộc. Một trong số những bài viết của họ cho biết việc cá độ eSports đã bắt đầu nhem nhóm từ những năm 2006 và năm 2008 bắt đầu đánh dấu sự bắt tay của các game thủ chuyên nghiệp. Thông qua công tác điều tra của mình, Fomos cho biết thêm ngay cả Ban tổ chức các giải đấu cũng biết được sự tồn tại của mạng lưới thả độ song họ không thể làm gì nhằm ngăn chặn tệ nạn này. Ban tổ chức đã chủ động có những cuộc thương thuyết mềm mỏng nhưng những gì họ nhận lại là một thái độ vô cùng hiếu chiến từ phía đại diện các website cá độ. Đại diện các website đe dọa sẽ phanh phui toàn bộ sự thật liên quan tới vụ việc trên nếu Ban tổ chức không hợp tác, hoặc để lại cho họ con đường làm ăn, hoặc

danh tiếng của giải đấu sẽ bị ảnh hưởng.

Về phía các game thủ, chúng ta phần nào có thể hiểu được lí do khiến họ "nhúng chàm". Thông thường, một game thủ chuyên nghiệp sẽ có thu nhập trung bình khoảng 70.000 USD một năm (tương đương 70 triệu Won => 5.8 triệu/tháng). Nếu so sánh với mức thu nhập bình quân của người dân Hàn Quốc, đây cũng không phải là một số tiền quá lớn đủ để trang trải cuộc sống cá nhân cũng như hỗ trợ gia đình. Con số 200.000 - 400.000 USD/năm thực sự chỉ đến với những nhân vật nằm top bảng xếp hạng KeSPA hàng tháng và con số game thủ vinh dự nhận được bản hợp đồng béo bở này là cực ít.

Trong khi đó, đối mặt với nguy cơ phải "về hưu non" bất cứ lúc nào, các game thủ đã nhắm mắt làm liều với hy vọng kiếm thêm để chuẩn bị cho cuộc sống tương lai. Thực tế, khi theo đuổi sự nghiệp game thủ, các tay chuột đã phải đánh đổi rất nhiều thứ, đặc biệt là việc học tập khiến họ thường bị mất cân bằng sau khi chia tay ánh đèn sân khấu. Vậy nên con số 3 triệu Won cho một trận thua xem chừng "ngon ăn" hơn rất nhiều so với việc luyện tập cật lực 12 tiếng/ngày với một tương lai mù mịt không định hình phía trước.

Vụ scandal thả độ đã làm dấy lên một làn sóng phản đối kịch liệt đến từ phía khán giả và thu hút được sự quan tâm của các cơ quan chức năng. Tuy đường dây cá độ này được cho là có liên quan tới nhiều tên tuổi lớn của làng eSports Hàn Quốc nhưng phía cảnh sát một khi đã nhập cuộc, họ nhất định sẽ tìm ra chân tướng sự việc.




## Bản án

Ngay từ những bài báo đầu tiên, tên nhạc trưởng sAviOr đã được nêu đích danh nên anh nhanh chóng được triệu tập tới cơ quan điều tra. Với những biện pháp nghiệp vụ của mình, sau một thời gian điều tra, cảnh sát đã xác nhận sAviOr có dính líu tới đường dây thả độ. Mặc dù cảnh sát chưa chứng thực được con số 2 triệu USD mà sAviOr đã nhận từ phía nhà cái nhưng họ cũng bổ sung rằng đây là một số tiền không hề nhỏ.

Sau khi có xác nhận từ việc điều tra, sAviOr đã bị buộc phải nghỉ hưu hay chính xác hơn, đội game CJ Entus đã chấm dứt hợp đồng của anh trước thời hạn. Bên cạnh đó, KeSPA – cơ quan quyền lực cao nhất quản lý mọi hoạt động của eSports Hàn Quốc – đã chính thức tuyên bố án phạt cho sAviOr nói riêng hay các game thủ có liên quan nói chung khi họ buộc phải nghỉ thi đấu ngay lập tức và vĩnh viễn không có cơ hội quay trở lại thế giới gaming chuyên nghiệp.

Không dừng lại tại đó, khi phiên tòa đối chất game thủ sAviOr kết thúc, cùng các bằng chứng đã được xác thực, tòa tuyên bố mức án 18 tháng tù giam với chàng game thủ lắm tài nhiều tật này. Đây thực sự là một án phạt khá nặng nhưng không nằm ngoài dự đoán của fans hâm mộ khi đây là một trong những động thái tích cực nhằm ngăn chặn tiêu cực xảy ra trong làng eSports Hàn Quốc.

## Kết

Vụ scandal thả độ đã làm chấn động làng eSports Hàn Quốc trong một thời gian dài với sự liên quan của nhiều game thủ danh tiếng. Mặc dù chân tướng sự việc và những cá nhân liên quan đều đã phải trả giá song những gì để lại trong lòng fans hâm mộ, những người làm việc trong làng eSports hay các game thủ khác thì chỉ là sự nuối tiếc.

Trước khi chính thức thụ án, "nhạc trưởng" sAviOr đã gửi một bức thư xin lỗi tới fans hâm mộ vì đã tin tưởng anh trong suốt thời gian qua, ngay cả trong những thời khắc khó khăn nhất của sự nghiệp; đồng thời hy vọng những nhân vật có liên quan sẽ sớm tìm cách giải quyết vụ bê bối. Ắt hẳn lớp game thủ đàn em cũng đã có được những bài học kinh nghiệm riêng về ranh giới giữa lao động chân chính và tiền bẩn từ những hoạt động phi pháp.

Qua sự việc của chàng game thủ tài năng sAviOr, chúng ta phần nào có một cái nhìn rõ hơn về làng eSports số 1 thế giới và những góc khuất ít ai biết. Chỉ một phút lầm đường, họ hoàn toàn có thể vứt đi sự nghiệp cố công gây dựng suốt bấy lâu nay.

**HỒNG PHƯỢNG**

CẦN ĐIỀU KHIỂN GAME

# NHỮNG CẢI TIẾN ĐỘT PHÁ

**Cùng với các thế hệ máy chơi game, cơ chế điều khiển game cũng đã trải qua một quá trình phát triển khá dài, từ những tay cầm nút bấm cổ điển cho đến thế hệ điều khiển game bằng cảm ứng hiện đại như Wii, PlayStation Move và Kinect. Trong suốt bao nhiêu năm qua, các hãng game luôn bận rộn tìm tòi những cách tân đột phá nhất, thuận tiện nhất trong việc tương tác giữa game thủ với trò chơi. Trong bài viết này, chúng ta hãy cùng điểm qua những tính năng mang tính cách mạng nhất trong các tay cầm điều khiển game nhé.**

PHUONG MAI

## Cần điều khiển joystick

**Hệ máy:** Atari 2600 - **Năm:** 1977

Có lẽ khá nhiều game thủ thường lầm tưởng cần joystick là cơ chế điều khiển mới thay cho nút bấm (vì chỉ thịnh hành trở lại với các thế hệ máy game từ PlayStation 1, Nintendo 64… trở lại đây). Nhưng thực ra, joystick đã hiện diện trên tay cầm game ngay từ "buổi bình minh" của ngành công nghiệp game, mà nổi tiếng nhất chính là trên hệ máy huyền thoại Atari 2600 cuối thập niên 1970.

## Nhiều nút điều khiển và cụm nút chỉnh hướng D-pad

**Hệ máy:** NES - **Năm:** 1985

Atari 2600 "làm mưa làm gió" suốt từ nửa cuối thập niên 70 đến đầu thập niên 80, cho đến khi "ông vua 8-bit" Nintendo Entertainment System (NES) xuất hiện và soán ngôi. Chiếc tay cầm điều khiển với nhiều cải tiến đột phá của hệ máy này là một trong những yếu tố đem lại thành công vang dội cho NES và là thiết kế chuẩn mực cho tay cầm cho đến tận ngày nay. Cải tiến của nó gồm những gì? Đó là sử dụng nhiều nút điều khiển bề mặt (A, B, Select và Start, trong khi trước đó Atari 2600 chỉ có đúng 1 nút). Và đáng kể nhất là cụm nút chữ thập (D-pad) giúp di chuyển cực kỳ dễ dàng trong các game 2D thời bấy giờ.

## Nút Turbo

**Hệ máy: SNES (Nintendo) và Genesis (Sega) - Năm: 1990**

Bây giờ chúng ta không còn thấy dạng nút này trên các tay cầm máy game hiện đại nữa, nhưng nó từng một thời rất được ưa chuộng. Tác dụng của nó là giúp bạn thực hiện liên tục một hành động nào đó mà không cần phải bấm lia lịa trên nút thường. Điều này đặc biệt làm thỏa mãn các game thủ đam mê game hành động, khi chỉ cần ấn giữ nút là nhân vật sẽ "xả đạn" liên tục. Cũng vì thế mà chiếc nút này bị một số người phản đối, cho rằng những ai lạm dụng nó là chơi ăn gian.

## Nút ngón trỏ

**Hệ máy: SNES - Năm: 1991**

Trước thời của máy SNES, các phím bấm điều khiển bố trí trên bề mặt và chỉ thích hợp để bấm bằng ngón cái. Hãng Nintendo đã rất thông minh khi bố trí thêm cặp nút L và R trên đầu tay cầm điều khiển máy SNES, giúp gia tăng lượng nút bấm mà lại cực kỳ dễ sử dụng khi nằm ngay tầm bấm của ngón trỏ 2 tay. Sự thuận tiện này được Sony học tập và nâng cao thêm khi bố trí đến 4 nút (L1, L2, R1, R2) trên hệ máy PlayStation trứ danh.

## Cần analog và nút cò

**Hệ máy: Nintendo 64 - Năm: 1996**

Dù PlayStation cũng có game 3D nhưng thực sự hệ máy mở ra thời kỳ game 3D đại trà trên console là Nintendo 64. Chiếc máy này được thiết kế với mục đích chơi game 3D ngay từ đầu nên hãng Nintendo đã đưa thêm cần analog vào tay cầm điều khiển, vì thấy được dùng D-pad để di chuyển nhân vật trong môi trường 3D rất bất tiện. Bên cạnh đó, tay cầm hệ máy này còn có thêm một đột phá khác là sự hiện diện của một nút bấm dạng cò súng (trigger), đánh dấu "sự lấn sân" của thể loại game bắn súng (FPS) từ PC lên console. Nintendo 64 cũng có được 2 tựa game kinh điển thuộc thể loại này là GoldenEye 007 và Perfect Dark.

## Tính năng rung

**Hệ máy: Nintendo 64 - Năm: 1997**

Trong số những tính năng đột phá đề cập trong bài viết này, có lẽ tính năng rung là ít ảnh hưởng đến cách điều khiển của game thủ nhất. Tác dụng của nó chỉ là cho các game thủ cảm nhận được lực tác động từ game một cách thật hơn (chẳng hạn các chấn động như va chạm, bom nổ… hay tạo cảm giác về độ giật khi bắn súng), từ đó tạo nên những trải nghiệm chơi game lý thú hơn hẳn. Hệ máy Nintendo 64 lại một lần nữa được vinh danh khi là máy game đầu tiên ứng dụng tính năng này, dù phải thông qua một thiết bị riêng mang tên Rumble Pak gắn thêm vào tay cầm. Từ đó đến nay, tính năng rung là một trong những tính năng mặc định mà tay cầm máy game nào cũng buộc phải có. Thậm chí Sony từng loại bỏ tính năng này trong tay cầm đời đầu Sixaxis của máy PS3, nhưng do phản ứng gay gắt của các game thủ, họ buộc phải đưa nó trở lại vào trong tay cầm DualShock 3 sau đó.

## Điều khiển không dây

**Hệ máy: GameCube - Năm: 2003**

Thật ra ý tưởng về điều khiển game không dây đã được các hãng game nghĩ đến từ khá lâu. Nhưng chẳng có công nghệ nào thực sự "cất cánh", cho đến khi Nintendo "ra tay" với tay cầm WaveBird cho hệ máy GameCube. Đây là chiếc tay cầm được ghi nhận là tay cầm điều khiển game không dây đầu tiên thực sự phát huy tốt tác dụng, giúp các game thủ trút bỏ hoàn toàn gánh nặng về dây nhợ lằng nhằng, vừa không gọn gàng, mất thẩm mỹ mà còn dễ dẫn đến nguy cơ tai nạn do vấp dây.

## Điều khiển cảm ứng

**Hệ máy: Nintendo Wii - Năm: 2006**

Chúng ta lại một lần nữa được thấy sự minh chứng cho lời khẳng định "Nintendo là hãng game sáng tạo nhất thế giới." Chỉ trong lĩnh vực điều khiển game, họ đã đi tiên phong từ tính năng này đến cải tiến khác. Năm 2006, trong khi Microsoft và Sony "đánh nhau trầy vi tróc vảy" để so kè về đồ họa game thì Nintendo đã tiến một bước dài khi ứng dụng cảm ứng chuyển động vào tay cầm máy Wii, khiến các game thủ phấn khích cực độ, còn các đối thủ thì "ngẩn tò te". Nhờ có tính năng này, Wii đã tạo nên một triết lý mới là "game dành cho tất cả mọi người", bằng cách ứng dụng những hoạt động cơ thể hết sức quen thuộc vào việc điều khiển game. Nintendo đã ăn đứt Microsoft và Sony khi đánh mạnh vào thị phần cực kỳ đông đảo các game thủ casual, khiến cho hai hãng này phải lật đật quay trở lại phòng thiết kế để mày mò tạo ra cơ chế điều khiển cảm ứng của riêng mình. Và kết quả là…

## PlayStation Move

**Hệ máy: PlayStation 3 - Năm: 2010**

Thực sự mà nói, đây khó được xem là đột phá trong lĩnh vực điều khiển, khi mà cơ chế của nó không khác mấy so với tay cầm Wii. Tuy nhiên, nhờ ứng dụng công nghệ mới, PS Move tỏ ra chính xác và linh hoạt hơn hẳn so với Wii ngay cả khi được trợ lực bằng bộ phận MotionPlus. Cơ chế của PS Move là kết hợp quả bóng tròn có thể đổi màu trên cần điều khiển với camera PlayStation Eye để ghi nhận sự chuyển động. Nhờ có chiếc camera này mà người chơi có thể đưa chính mình vào game, còn chiếc cần điều khiển trên tay có thể hóa thành vô số vật dụng khác nhau trên màn hình, tạo nên một trải nghiệm chơi game rất thú vị.

## Kinect

**Hệ máy: Xbox 360 - Năm: 2010**

Tiên tiến hơn hẳn so với Wii và PS Move, Kinect của Microsoft hứa hẹn sẽ đưa việc điều khiển game sang một trang sử mới khi game thủ có thể chơi game bằng chính cơ thể của mình (hay nói cách khác, không cần dùng bất kỳ thiết bị điều khiển nào). Mọi thao tác của người chơi sẽ được chiếc camera Kinect ghi nhận lại, xử lý và biến thành hành động tương ứng trong game. Không những vậy, camera Kinect còn có tính năng ghi âm, giúp bạn giao tiếp trực tiếp với nhân vật game hoặc các người chơi khác trên mạng.

Tuy nhiên, đây chỉ mới là điều chúng ta được thấy thông qua sự quảng cáo của Microsoft. Khả năng của Kinect tài tình và đột phá đến đâu, có đem đến cho game thủ một cảm giác chơi game hoàn toàn mới lạ hay không, câu trả lời còn nằm ở phía trước khi Kinect đến tháng 11 năm nay mới chính thức được ra mắt.

**Bạn sẽ rất hiếm khi nghe đến tên của những nhân vật này nhưng họ chính là "bộ não" phía sau những tựa game khá chất lượng và thành công của Nhật Bản, không chỉ ở thị trường nước này mà còn ở thị trường quốc tế.**

# 5 "ngọc trong đá" của ngành game Nhật

## RYOZO TSUJIMOTO

**Hãng làm việc: Capcom - Chức danh: Nhà sản xuất - Series đáng chú ý: Monster Hunter**

Ryozo Tsujimoto là một trong những thành viên chủ chốt của nhóm phát triển và mang lại thành công cho dòng game Monster Hunter ở thị trường Nhật Bản. Một phần thành công của Monster Hunter nằm ở cách chơi mạng, khi mà người chơi vừa có thể tự do khám phá thế giới trong game vừa có thể kết hợp với một người chơi khác cùng chiến đấu, chinh phục quái vật. Monster Hunter Freedom tạo nên cơn sốt trong giới game thủ nhí của Nhật Bản và cũng góp phần gia tăng doanh thu cho hệ máy PSP ở phân khúc khách hàng quan trọng này.

Sự thành công của Monster Hunter trên hệ PSP là không cần bàn cãi, với doanh thu hiện nay lên đến hàng triệu USD. Một số tựa game khác cũng học tập theo mô hình lối chơi của Monster Hunter, trong đó có cả cái tên khá nổi bật như Dragon Quest IX của Square Enix. Mặc dù phiên bản chính Monster Hunter Tri đã ra mắt trên hệ máy Wii, phiên bản PSP của tựa game này hứa hẹn sẽ sớm ra mắt tại thị trường Nhật Bản. Với những thành công trước đó, Ryozo Tsujimoto và những nhà phát triển tại Capcom có thể tự tin về sự phát triển của dòng game Monster Hunter trong tương lai.

## KAZUTOSHI IIDA

**Hãng làm việc: Grasshopper Manufacture - Chức danh: Nhà thiết kế**

Kazutoshi Iida có một bề dày kinh nghiệm khá đa dạng trong ngành game. Khởi nghiệp tại hãng game Artdrink, Kazutoshi chịu trách nhiệm sản xuất và chỉ đạo hai tựa game trên hệ PlayStation là Aquanaut's Holiday và Tail of the Sun, cả hai tựa game này đều được đánh giá cao về ý tưởng đột phá và sáng tạo. Khác với những tựa game cùng thời, hai tựa game do Kazutoshi chỉ đạo không quá chú trọng việc chiến đấu chống lại các thế lực đen tối, mà thay vào đó cho phép người chơi khám phá môi trường trong game và hoàn thành các mục tiêu được đề ra thông qua quá trình đó. Sau khi rời Artdrink, Kazutoshi Iida gia nhập hãng Param và phát triển Doshin the Giant, một game mô phỏng dạng "god game" của Nintendo và chỉ dành cho thị trường châu Âu và Nhật Bản.

Sau vài năm "vắng bóng", Kazutoshi Iida tái xuất với việc phát triển tựa game WiiWare mang tên Discipline, một game phiêu lưu dạng hoạt hình với phong cách cực kì độc đáo và có phần lập dị nhưng đã tạo ra sự thành công đáng chú ý. Với phong cách thiết kế sáng tạo này, Kazutoshi Iida đã được mời về làm việc cho Grasshopper Manufacture, hãng game nổi tiếng với dòng game No More Heroes. Ông làm việc trực tiếp bên cạnh nhà thiết kế cực kì cá tính Goichi Suda (Suda 51), giám đốc điều hành của Grasshopper. Hiện tại vẫn chưa có thông tin gì về dự án tại Grasshopper mà Kazutoshi đang theo đuổi, nhưng các fan có thể yên tâm rằng nhờ sự kết hợp với Goichi Suda, các tựa game về sau của ông chắc chắn sẽ không thiếu sự sáng tạo và độc đáo.

## TATSUYA SUZUKI

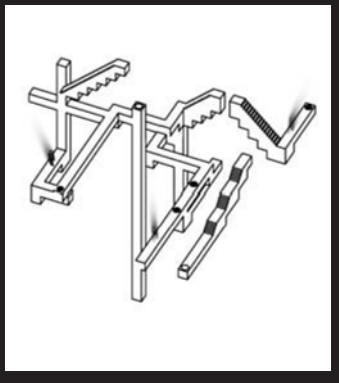
**Hãng làm việc: Sony Computer Entertainment**

**Chức danh: Nhà sản xuất**

**Series game đáng chú ý: Echochrome**

Đa số các hãng sản xuất máy game console đều có những hãng phát triển riêng dành cho mình để chủ động hơn trong việc sản xuất game, nhưng đối với Sony Nhật Bản, hãng này lại đi ngược theo xu hướng trên. Là một trong những nhà sản xuất chủ chốt của Sony Nhật Bản, Tatsuya Suzuki đã tham gia phát triển các tựa game như I.Q.Mania trên PSP và thực hiện dòng tiểu thuyết hình ảnh YaruDora. Bên cạnh đó, ông còn là người khởi xướng chương trình "PlayStation C.A.M.P", vốn khuyến khích sử dụng những ý tưởng sáng tạo game từ những nhà thiết kế bên ngoài thay vì trong các studio nội bộ của Sony.

Suzuki đã chịu trách nhiệm phát triển khá nhiều tựa game từ chương trình mà ông đề ra, trong đó có những tựa game khá độc đáo như Echochrome, Diamond and the Sound of a Gunshot và sắp tới là Echochrome II, tựa game ứng dụng bộ cảm ứng PlayStation Move trong vai trò một chiếc đèn pin để dẫn đường thực hiện mục tiêu. Hiện tại, chương trình PlayStation C.A.M.P vẫn đang hoạt động ổn định, và với những ý tưởng tiên phong cho việc phát triển game cộng đồng của Tatsuya Suzuki, chúng ta sẽ có nhiều cơ hội thưởng thức những tựa game được phát triển từ các ý tưởng của các nhà phát triển độc lập bên cạnh những hãng lớn như Sony.



**BẢNG GIÁ ĐẶT DÀI HẠN**

| Tạp chí | Ngày phát hành | Giá bìa (đ) | 1 tạp chí | Đặt đồng thời 2 hoặc 3 loại tạp chí | | Đặt đồng thời 4 loại tạp chí | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 12 tháng | 6 tháng | 12 tháng | 6 tháng | 12 tháng |
| | | | Giá đã giảm 25% | Giá đã giảm 25% | Giá đã giảm 30% | Giá đã giảm 30% | Giá đã giảm 35% |
| Thế Giới Vi Tính B<br>Giải pháp và ứng dụng CNTT | Ngày 01 (Miễn Bắc: 03) | 18.000 | 162.000 | 81.000 | 151.200 | 75.600 | 140.400 |
| e++<br>Sản phẩm tiêu dùng công nghệ cao | Ngày 05 (Miễn Bắc: 07) | 0.000 | 180.000 | 90.000 | 168.000 | 84.000 | 156.000 |
| Thế Giới Vi Tính<br>Công nghệ máy tính và mạng | Ngày 15 (Miễn Bắc: 17) | 18.000 | 162.000 | 81.000 | 151.200 | 75.600 | 140.400 |
| Thế Giới Game<br>Game và giải trí | Ngày 25 (Miễn Bắc: 27) | 15.000 | 135.000 | 67.500 | 126.000 | 63.000 | 117.000 |

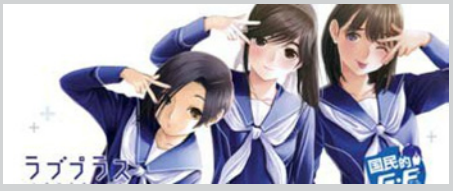
• Bạn đọc ở ngoài nội thành TP. HCM và Hà Nội trả thêm phí gửi tạp chí qua bưu điện **36.000đ/12tháng/quyển.**


## AKARI UCHIDA

**Hãng làm việc: Konami**
**Chức danh: Nhà sản xuất**
**Series đáng chú ý: Rumble Roses, Love Plus**

Có thể bạn chỉ nghe tên của Akari Uchida nổi tiếng qua Rumble Roses, dòng game đô vật nữ do Konami phát triển và phát hành trên PS2 và Xbox 360 vài năm trước. Ông là nhà sản xuất của dòng game trên, và mặc dù Uchida đã nhấn mạnh đây là một trò chơi đô vật thuần túy, nhưng trên thực tế người chơi chỉ chú ý đến những hình tượng nữ đấu sĩ xinh đẹp gợi cảm hơn là lối chơi chính của Rumble Roses. Sau sự thất bại của phiên bản thứ hai Rumble Roses XX trên Xbox 360, Uchida chuyển sang sản xuất Love Plus, một tựa game mô phỏng hẹn hò dựa theo phong cách của dòng Tokimeki Memorial của Konami trước đây: bạn sẽ vào vai một nam sinh trung học cố gắng hẹn hò, tán tỉnh với các nữ sinh trong trường. Tuy nhiên khác với series truyền thống, sau khi hẹn hò với các nữ sinh trong game, nhân vật chính phải xây dựng một mối quan hệ nghiêm túc và trải nghiệm một tình yêu thật sự.

Sau sự ra đời của Love Plus năm 2009, làn sóng về những game mô phỏng hẹn hò trở thành một hiện tượng lớn trong giới trẻ Nhật Bản, với sự bàn luận lẫn kì vọng rất nhiều ở các fan về các sản phẩm "ăn theo" trò chơi đang được hâm mộ. Thậm chí, sự phổ biến của Love Plus còn khiến một anh chàng game thủ muốn đám cưới thực sự với một nhân vật trong game. Với Love Plus, Akari Uchida đã đặt nền móng cho thể loại game hấp dẫn không chỉ đối với những người độc thân mà còn ở tất cả các đối tượng game thủ thuộc mọi độ tuổi và ngành nghề khác nhau.



## KATSURA HASHINO

**Hãng làm việc: Atlus**
**Chức danh: Giám đốc**
**Series game đáng chú ý: Persona**

Trong năm 2007, ngay sau khi Persona 3 ra mắt, Atlus đã tự khẳng định mình là một trong những hãng phát triển game nhập vai hàng đầu Nhật Bản với phong cách hoàn toàn mới lạ độc đáo, khác với mô hình phát triển game rập khuôn theo Final Fantasy như đa số những hãng game nhập vai khác đang theo đuổi. Với vai trò giám đốc sản xuất của Persona 3 và 4, Katsura Hashino đã hoàn thành nhiệm vụ thu hút hàng triệu fan đến với dòng game để trải nghiệm phong cách game nhập vai được cải tiến đáng kể.

Trên cơ bản, Persona 3 và 4 sử dụng lại yếu tố nhập vai của các phiên bản truyền thống là kêu gọi và kết hợp các loại quái vật, nhưng cả hai tựa game được cải tiến với hình ảnh nghiêm túc hơn, hiện đại hơn với tông màu sáng sủa, nhạc nền hùng tráng và dàn nhân vật cá tính. Hiện tại, Hashino và đội ngũ của ông đang gấp rút thực hiện Catherine, tựa game hành động phiêu lưu mang hơi hướng kinh dị dành cho PS3 và Xbox 360 dự định sẽ ra mắt vào năm 2011. Mặc dù không phải là Persona 5, nhưng Catherine cũng thu hút được sự quan tâm rất lớn từ các fan của Atlus vì sự độc đáo và kỳ lạ trong cách chơi.

**CẨM TÚ**

## LIÊN LẠC

Để bảo đảm cho việc xử lý và giao dịch với bạn đọc nhanh chóng và chính xác, đề nghị bạn đọc khi liên lạc với chúng tôi qua e-mail, vui lòng gửi đúng những địa chỉ sau và ghi rõ chủ đề cần trao đổi trong phần subject:

- **Thông tin, bài viết cho Thế Giới Game:**
  *game@pcworld.com.vn*
  Ví dụ, Subject:
  Gioi thieu game Z
- **Quảng cáo, rao vặt:**
  *quangcao@pcworld.com.vn*
  Ví dụ, Subject:
  Quang cao cty ABC
- **Đặt báo, phát hành:**
  *phathanh@pcworld.com.vn*
  Ví dụ, Subject: Dat bao PCWA
- **Thử nghiệm sản phẩm:**
  *testlab@pcworld.com.vn*
- **Ý kiến, góp ý, đề nghị:**
  *ykien@pcworld.com.vn*
- **Thông cáo báo chí:**
  *pressrelease@pcworld.com.vn*
- **Giải đáp kỹ thuật:**
  *http://www.pcworld.com.vn/forum*

Tòa soạn TGVT-PCW VN chân thành cảm ơn sự quan tâm và cộng tác của các bạn.


THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

**THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM**
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
GAME & GIẢI TRÍ

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1833.
Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World Vietnam.
Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 15.000 đồng.

**Tòa soạn:** 126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh - ĐT: (84.8) 3 9304 324 - Fax: (84.8) 3 9304 338 - E-mail: thegioivitinh@pcworld.com.vn - Website: www.pcworld.com.vn; www.thegioigame.vn
**Văn Phòng Hà Nội:** P.903, tầng 9, tòa nhà HITTC, 185 Giảng Võ, Quận Đống Đa - ĐT: (84.4) 3 5121 819 - Fax: (84.4) 3 5121 822 - E-mail: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn

# HALO

Kết Tinh Công Nghệ Thỏa Mãn Đam Mê

www.haloshop.vn

# Mua Game Xbox360 Trúng KINECT

"CHƠI GAME THEO CÁCH CỦA BẠN"

**KINECT**

**Guitar Hero: Warriors Of Rock**
**Dành Cho PS3 , Wii, Xbox360**

## Giáng Sinh: *"Mùa Yêu Thương"*

Giảm giá đặc biệt cho
máy Nintendo Wii

**4.699.000**

+



USB 8GB

## TƯ VẤN, THIẾT KẾ MỞ PHÒNG GAME
## PLAYSTATION 3, XBOX360

Phiên Bản 160GB (Fw 3.4.1)

Free
5Games

**XBox360 Slim 4GB**
Đời Nới Nhất - Giá Không Đổi

+

UMD

**Cơ Hội Duy Nhất Sở Hữu**
**iPod Shuffle Gen3 2GB**
**Trong Tháng 12**

**650.000**
*(Số lượng có hạn)*

## iPod Touch Gen 4

_ Chơi game
_ Nghe nhạc
_ Xem phim
_ Lướt Web
Đỉnh nhất hiện nay

**Cài ứng dụng bản quyền miễn phí**
+ 8GB : 5.100.000
+ 32GB : 6.500.000
+ 64GB : 8.400.000



MacBook Air

iPad Wifi / 3G

iPhone 4

iPod Nano

iPod Shuffle

82-84 Pasteur - Phường Bến Nghé - Quận 1 ĐT: 08-39141494 08-39144998 website: www.haloshop.vn

RADEON GRAPHICS
AMD

GIGABYTE™

# THỎA SỨC TƯỞNG TƯỢNG

WINDFORCE
ANTI-TURBULENCE COOLING

*Chứng kiến năng lực tối cao trong việc tối ưu hóa hình ảnh*

## GV-R687D5-1GD-B

- Powered by AMD Radeon HD 6870 GPU
- Supports PCI Express 2.1
- Microsoft DirectX 11 and OpenGL 4.1* support
- Integrated with the first 1GB GDDR5 memory and 256-bit memory interface
- Supports CrossFireX™ and Avivo™HD technology
- Features Dual-link DVI-I /DVI-D / D-sub (By adapter) / HDMI/ mini Displayport

*NOTE: OpenGL 4.1: Driver support scheduled for 2011

## GV-R685D5-1GD

- Powered by AMD Radeon HD 6850 GPU
- Supports PCI Express 2.1
- Microsoft DirectX 11 and OpenGL 4.1* support
- Integrated with the first 1GB GDDR5 memory and 256-bit memory interface
- Supports CrossFireX™ and Avivo™HD technology
- Features Dual-link DVI-I /DVI-D / D-sub (By adapter) / HDMI/ Displayport
- GIGABYTE WINDFORCE 2X Cooling Design

*NOTE: OpenGL 4.1: Driver support scheduled for 2011

| WINDFORCE 2X SMART DUST-REDUCING | Dual Power Mode (Cả hai quạt hoạt động) | Smart Alternate Mode (Chỉ một quạt hoạt động) |
|---|---|---|
| Chống bụi thông minh | | |
| Tính năng | • Tản nhiệt mạnh mẽ<br>• Giảm sự đóng bụi | • Giảm sự đóng bụi<br>• Kéo dài tuổi thọ<br>• Giảm ồn đáng kể |
| Cách thức quạt hoạt động | • 2 quạt quay trong 10 phút rồi thay phiên nhau quay mỗi 30 giây<br>• Chu kỳ lặp lại | • Mỗi quạt thay phiên nhau quay trong 4 phút<br>• Chu kỳ lặp lại |
| Khi nhiệt độ GPU trên 70 °C | • Cả 2 quạt tự động quay để ngừa quá nhiệt | • Cả 2 quạt tự động quay để ngừa quá nhiệt |

Nhà phân phối :

MicroStar your high-tech partner

CÔNG TY TNHH MTV CÔNG NGHỆ TIN HỌC VIỄN SƠN
162B BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1-TP.HỒ CHÍ MINH
Tel: 84-8-38326085 Fax: 84-8-39250030
Email: ms-info@microstar.com.vn www.microstar.com.vn

Đại diện phân phối tại miền bắc :
Công Ty Thương Mại Quốc Tế Thủy Linh 31 Thái Hà, Quận Đống Đa, Hà Nội Tel: 04 35371525

All intellectual property rights, including without limitation to copyright and trademark of this work and its derivative works are the property of, or are licensed to, GIGA-BYTE TECHNOLOGY CO., LTD. Any unauthorized use is strictly prohibited.

www.gigabyte.vn